SIMCITY™*

Guia de Planificação Urbana do Dr. Wright

ATÊNÇÃO: ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA SUPER NINTENDO® OU AS CASSETES DE JOGO, LÊ ATENTAMENTE A ÚLTIMA SECÇÃO DESTE MANUAL, "INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO".

Este selo garante que a Nintendo procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento.
Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.

* ™ e © 1989 Maxis Software, © 1991 Nintendo.
™ e ® são marcas registadas de Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co Ltd.

Algumas fotos foram amavelmente cedidas por Shogakkan.
(Impresso em Portugal).

SimCity™*

Indice

Demolição	2
Nível 1: Aldeia	8
Nível 2: Vila	20
Nível 3: Cidade	30
Nível 4: Capital	40
Nível 5: Metrópole	50
Nível 6: Megalopolis	60
Glossário	70
Símbolos	74
Diagrama de Desenvolvimento	80
Mapas Do Terreno	81
Index	84

DEMO (LIÇÃO)

Benvindo a Sim City. O meu nome é Dr. Wright, e vou ser o teu guia e o teu professor quando criares cidades desorganizadas ou deixares alastrar zonas degradadas. Como Presidente, a escolha é tua. Comecemos por destruir Tóquio. Estudos mostram que nove em cada dez novos presidentes começam as suas carreiras com uma onda de destruição, usando monstros, terramotos, ou outras catástrofes, para reduzir as suas cidades a escombros. Depois disto, é que se irá seguir para o verdadeiro desafio de construir uma excitante Metrópole. Se quiseres evitar a destruição, vai para a página 8.

COMO COMEÇAR A DESTRUIÇÃO DE TÓQUIO

Introduz o jogo, liga o interruptor da consola e carrega em START no écran de título.

Move o cursor para "SELECT SCENARIO" e carrega em START.

Escolhe o écran iluminado com a inscrição Tokio 1961 e carrega em Ⓑ

O Rei Chegou

Como podes ver, através da mensagem de fax, Bowser, o Rei dos Koopa, vai a caminho de Tóquio, para proceder à sua destruição. O que é que esperavas, um lagarto gigante? Agora, se carregares no Botão B, irás ver Tóquio antes de Koopa aparecer.

Visita Tóquio

Usa o Bloco de Comando ao mesmo tempo que pressionas o Botão **Y**, para obteres uma rápida vista sobre o mapa da cidade e veres qual o seu aspecto real. Rapidamente, graças a ti, a cidade irá ficar com a aparência de ter sido esmagada por um pé.

Aqui vemos o Palácio Imperial mas não por muito tempo.

O aeroporto está prestes a ser permanentemente fechado.

O Que Está No Mapa

Área residencial

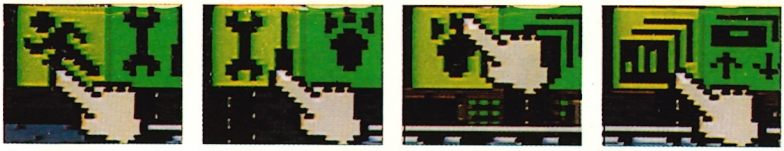
Zona Industrial

Lojas comerciais

Quando olhas para Tóquio, vês inúmeras infraestruturas. Existem estádios, esquadras de polícia e edifícios públicos, mas também existem lugares onde as pessoas vivem, trabalham e fazem compras.

Mais Informações

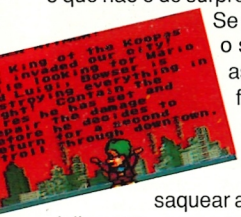
Os sub-menus, contêm informações sob várias formas, incluindo mapas e gráficos. Permitem também que controles opções de jogo, tais como a velocidade a que queres que o tempo passe, ou quanto dinheiro desejas gastar por ano em despesas com o sistema de protecção contra incêndios. Nenhum, não é?



Move o cursor para um dos símbolos situados na barra verde colocada no topo do écran e, em seguida, carrega em B para teres acesso ao sub-menu.

BOWSER CHEGOU

Bem, aí está o que pediste. Bowser está à solta, pisando, esmagando, destruindo as redes eléctricas, ateando fogos, desmantelando estradas e caminhos de ferro, em suma, está a tentar tornar a vida tão desconfortável como uma cama de espinhos. Nem consigo olhar. Apesar de não os veres, os habitantes de Sim City estão nas ruas, gritam e correm em todos os sentidos. Afinal, eles não elegeram o seu presidente para que ele usasse a cidade como palco de terror. E, quanto a Bowser, poderás ouvi-lo a soltar rugidos de raiva por não conseguir encontrar Mario e Luigi, o que não é de surpreender, uma vez que eles vivem em Brooklyn e não em Tóquio.



Se prestares muita atenção, irás ouvir o som de explosões à medida que as fábricas pegam fogo. Agora, um facto interessante. De acordo com as minhas estatísticas, mais de metade dos presidentes arrependem-se da decisão de saquear as suas cidades mas, felizmente, para a tua paz de espírito, o sentimento de culpa dura apenas uma média de 2,6 segundos.

COMO SALVAR A CIDADE DE TI PRÓPRIO

Alguns presidentes, tendo trazido ruína e destruição às suas cidades, tentam fazer emendas, isto é, tentam consertar tudo. O meu conselho é, em primeiro lugar, não destruir a cidade, mas, hoje em dia, ninguém ouve conselhos inteligentes. Mas, ainda assim, se a quiseres reestruturar, poderás fazê-lo usando os símbolos de edição, que são as pequenas figuras que estão no lado esquerdo do écran. Usando o símbolo que se assemelha a cabos de electricidade, poderás religar a energia a edifícios onde o símbolo ⚡ indica falta de energia. Move o cursor sobre os símbolos, usando o Bloco de Comando e, em seguida, carrega em Ⓑ. O símbolo está agora iluminado. Agora, move o cursor sobre o mapa, até que a ponta do cursor toque a ponta do edifício sem energia. Carrega em Ⓑ, e uma secção de rede eléctrica está construída, pelo preço de $5. Constrói redes desde um edifício sem energia, a um com energia. Depois de alguns momentos, verás que ambos os edifícios têm energia. Reconstrói estradas, aeroportos, etc., da mesma maneira.

Os estragos parecem muito grandes para se reconstruir

Mas, com um pouco de paciência, a cidade renasceu.

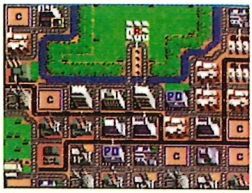
OS MONSTROS NÃO SÃO SUFICIENTES?

Outro facto curioso àcerca dos presidentes de SimCity, é que uma calamidade nunca é suficiente. O estado de espírito é o seguinte: "Ena, aquele monstro era grande, mas deve haver uma dúzia de outros edifícios ainda de pé. Gostava de saber o que é necessário para destruir tudo!!?" Na sua sabedoria infinita, os programadores de SimCity incluiram seis funções para acabar com a rotina da sua alegre população: fogo, monstros, inundações, tornados, terramotos e despenhamento de aviões. Para activar alguns, ou ainda melhor, todos eles, move o cursor para a barra verde no topo do écran. Move a mão de maneira a que aponte para a pegada e carrega em B. Depois, aponta para o(s) desastre(s) da tua escolha, e carrega em B para o(s) activar.

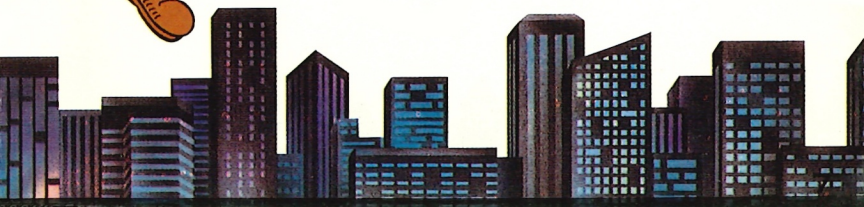
MAS AINDA HÁ MUITO MAIS!

Destruir cidades, pode tornar-se um hábito, mas a maioria dos presidentes depressa descobre que se torna um desafio ainda maior e tão divertido como construir uma cidade e pô-la a funcionar. SimCity deixa que façam tudo isso. Poderás criar uma cidade tua a partir do nada, ou resolver problemas de cidades reais arrasadas por catástrofes. Os capítulos seguintes levam-te, passo a passo, através da criação de uma cidade, explicando como construir tudo, desde fontes de energia, até às hiperdesenvolvidas zonas comerciais. Se seguires com atenção, e acatares os meus conselhos (uma vez que passei anos a estudar todos os aspectos de Sim City enquanto que tu ainda só destruiste Tóquio), as previsões são de te tornares um dos melhores presidentes de todos os tempos.

O prazer de demolir uma cidade é grande, mas voltar a construir uma cidade desorganizada, é um prazer ainda maior!



Acredites ou não, desastres não são o fim do mundo, ou de uma cidade. Observa Tóquio depois de Koopa!



NÍVEL 1: ALDEIA

O QUE É UMA SIMCITY?

Uma SimCity, é uma cidade Sim(ulada). Quase tudo o que acontece numa cidade real, acontece também em SimCity: constroem-se edifícios, o trânsito fica engarrafado e as pessoas queixam-se dos impostos. Com o passar dos anos, armazéns transformam-se em arranha-céus, e oficinas em fábricas. Parece que a cidade tem vida própria, mas, como presidente da câmara, é tua atribuição fazê-la crescer. Gráficos e mapas ajudam-te a identificar os problemas. Sendo assim, mãos ao trabalho, arregaça as mangas e começa a demolir e a construir. O objectivo principal é construir uma Megalopolis com quinhentos mil habitantes. Há também cenários onde podes solucionar problemas de cidades existentes. Este manual ensina como usar todas as opções de SimCity. Também te guia, passo a passo, através da Cidade de Treino (Practice City), desde a Aldeia (Village), até à Metrópole, para que possas aprender, tanto as estratégias mais fáceis, como as mais avançadas.

OS COMANDOS DE SIMCITY

Botão X
Esconde ou mostra as barras, fecha menus, ou volta a menus anteriores.

BotõesY e A
Carrega-os simultaneamente com o Bloco de Comando para te moveres rapidamente pela cidade.

Bloco de Comando
Move o cursor pelo écran ou menus.

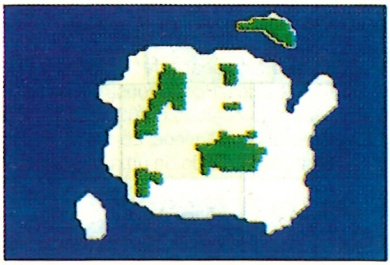
Select (Selecção)
Faz o cursor aparecer na barra da esquerda ou voltar ao mapa da cidade.

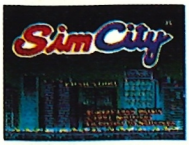
Start (Arranque)
Activa algumas das opções do menu e faz aparecer o cursor no menu do topo do écran

Botão B
Permite escolher as opções e construir estruturas seleccionadas no terreno.

COMEÇAR

Vamos começar com a nossa Cidade de Treino. Introduz a cassete no teu Super Nintendo e liga-o. No écran de título, carrega em Start ou em Ⓑ. O menu principal aparece com três opções. Com o auxílio do Bloco de Comando, move o Cursor para a opção "Practice City" e carrega em Ⓑ. A mensagem por telefax diz que o teu objectivo é construir uma cidade com trinta mil habitantes. Volta a carregar em Ⓑ para começar o jogo.





O QUE VÊS?

A área onde estás a construir é a "Landform". Agora verás apenas água azul com campos castanhos e florestas verdes, que mudam com a estação. O formato desta "Landform" é uma pequena ilha, mas há mil "Landforms" cheias de desafios, que podes escolher para começar a tua cidade.

COMEÇAR NO MODO NORMAL

Primeiro escolhe "Create New City" (Criar Nova Cidade) no menu principal. Agora escolhe a "Landform". Usa o mapa exposto apontando em OK e carregando em Ⓑ, ou aponta para NEXT e OK para ver o próximo mapa. Podes também escolher uma "Landform" por número, usando o contador por setas na base do écran. Introduz o nome da tua cidade no écran seguinte. De seguida, escolhe um dos três níveis de jogo e verifica se está tudo em ordem. Carrega em Ⓑ e o jogo começa.

VAMOS CONSTRUIR

O POVO AO PODER

Ninguém se quer mudar para uma cidade sem energia, por isso, começa por construir uma Central Energética. Podes construir uma Central Nuclear ($5000 e não poluidora) ou uma Central térmica a carvão ($3000 e altamente poluidora) que podes ligar a outras zonas através de cabos eléctricos. Zonas sem energia, mostram um símbolo a piscar. Uma área construída ao lado de uma outra com energia, não precisa de cabos.

PASSO A PASSO

Move o cursor para o símbolo da Central Nuclear e carrega em B para seleccionar. Move o cursor para a "Landform" e aparece uma caixinha indicando o espaço necessário para construir a central. Constrói-a na localização mostrada abaixo, carregando em B. Agora, constrói uma Área Industrial usando os mesmos passos. Finalmente, escolhe o símbolo de Rede de Energia e constrói a rede eléctrica entre a Central e a Área Industrial.

Coloca a Central aqui.

Constrói a Área Industrial aqui.

Interliga-as com Redes de energia

CONSTRUIR COM OS SÍMBOLOS

A tua cidade é construída utilizando os dezasseis símbolos que se encontram no lado esquerdo do écran. Cada símbolo representa uma Área ou infraestrutura como, por exemplo, um Estádio, que podes colocar na "Landform". Para usar os símbolos para construir, move o cursor (que aqui tem a forma de mão) para o símbolo que queres escolher e carrega em B. Quando o cursor estiver sobre o sítio onde queres construir, volta a carregar em B. Os preços de construção aparecem abaixo dos símbolos e são deduzidos automaticamente ao teu dinheiro.

COMPREENSÃO DAS ÁREAS

As diversas zonas são designadas por áreas de desenvolvimento Industrial, Comercial, ou Residencial. Como presidente, és tu quem decide a localização destas áreas que custam $100 cada. Tu não constróis realmente fábricas, armazéns ou casas. Os SimCidadãos é que o fazem, caso considerem estas áreas realmente atractivas. Algumas das coisas que as tornam atractivas, incluem os acessos rodoviários e as redes de energia. Ao longo do tempo, as áreas desenvolvem-se, o que significa que os SimCidadãos podem ir construindo edifícios e fábricas maiores. Os edifícios podem ficar menores se a situação for má, por exemplo, se a poluição aumentar muito.

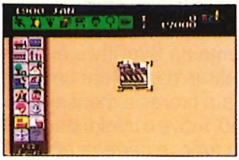
PASSO A PASSO

Vamos construir uma Área Residencial onde as pessoas possam viver, e uma Área Comercial onde se possa fazer compras. Move o cursor para o símbolo de Área Residencial e carrega em B. Constrói a Área Residencial na localização mostrada. Agora, escolhe o símbolo de Área Comercial e constrói-a como já te foi indicado. Liga as novas Áreas com Redes de Energia, como mostrado. (Nota: se aparecer a janela do orçamento (Budget), move o cursor para OK e carrega em B.)

Constrói as novas Áreas como mostrado.

Liga ambas as áreas com cabos eléctricos.

A FORMA DO TERRENO



Quando começas uma nova cidade, tira um minuto para examinares o terreno que escolheste, antes de construir. Por exemplo, tu não queres construir uma Central de Energia dispendiosa para, mais tarde, vires a descobrir que tens de a destruir. Um bom planeamento dará frutos para o futuro. Conforme examinas o terreno, podes identificar potenciais locais ideais para Áreas Industriais ou Áreas Residenciais. Repara nos rios, lagos e florestas para melhor identificares onde se podem ajustar estas áreas, sem desperdício de espaço.

CONSTRUINDO ESTRADAS

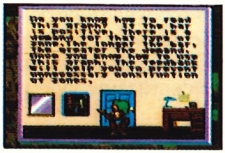
As cidades precisam de sistemas de transporte de forma a que as pessoas se possam deslocar dos sítios onde vivem para os sítios onde trabalham ou fazem compras. De facto, se uma zona não dispuser de estrada ou caminho de ferro a servi-la, não se desenvolverá. As estradas custam $10 por troço construído ($20 sobre a água), mas para manutenção terás que pagar uma quantia adicional cada ano, dependendo do número de troços que tenhas construído.

PASSO A PASSO

Na tua aldeia em crescimento, precisarás de uma estrada a ligar as três Áreas existentes. Para construires um troço de Estrada, move o cursor para o símbolo que se encontra na barra da esquerda, e carrega em B. Agora, posiciona o pequeno quadrado sobre o local onde queres construir a Estrada, e volta a carregar em B. A Estrada aparece. Segue o exemplo mostrado nas fotos para completar a Estrada, e repara que esta, toca nas três Áreas.

AJUDA DO DR. WRIGHT

O Dr. Wright é o principal perito do SimCity e ele gosta de ajudar sempre que pode. Às vezes aparece no écran para te dar uma mensagem ou aviso. É uma boa ideia dar-lhe ouvidos. Para tirares a mensagem do écran, carrega em X. Se precisares de um conselho, move o cursor para o Símbolo do Dr. Wright , que se encontra na barra do topo, e carrega em B.



SERVIÇOS ESSENCIAIS

Em cidades reais, as pessoas exigem protecção contra crime e incêndios contratando, assim, polícias e bombeiros. Em SimCity não é diferente. Esquadras de Polícia reduzem o crime na vizinhança e os Quartéis de Bombeiros apagam os incêndios nas proximidades. Sem estes serviços, o crime torna-se descontrolado e a cidade pode incendiar-se. Cada Quartel ou Esquadra, custa $500 e necessita de um fundo anual para os manter operacionais.

PASSO A PASSO

Vamos começar por construir uma Esquadra. Move o cursor para o símbolo ★ na barra da esquerda, e carrega em Ⓑ. Move o cursor-caixa sobre o terreno e volta a carregar em Ⓑ para construir a esquadra como mostra a foto. Faz o mesmo usando o símbolo de Quartel dos Bombeiros. Como colocaste as instalações destes Serviços próximas de zonas electrificadas, não precisas de as ligar com cabos eléctricos, mas talvez queiras acrescentar estradas.

USANDO O MENU DE INFORMAÇÕES

Para informações úteis sobre a tua cidade, vai ao símbolo do Menu de Informações que se encontra na barra de topo, e carrega em Ⓑ. Aparece um sub-menu com oito opções. Os sub-menus são explicados individualmente neste manual. Por agora, vamos dar uma olhadela à Cobertura Policial. Move o cursor para o símbolo Mapa, e carrega em Ⓑ. Depois, vai para o símbolo dos Serviços Estatais. Agora, escolhe o mapa da Cobertura Policial ★. Interpreta o mapa usando a escala de cores à direita.

ATRACÇÕES DA CIDADE

Se a tua cidade só tivesse fábricas, lojas e casas, seria um sítio muito aborrecido. Os SimCidadãos adoram diversões. Eles gostam de perder tempo em parques, jogos de futebol ou gastar dinheiro em casinos. Os parques são um bom negócio, a $10 cada, e ajudam a valorizar os terrenos e a reduzir o crime (mais tarde saberás mais sobre isto). Só precisarás de construir um estádio quando a tua cidade ficar muito maior. Os casinos são um dos Presentes que podes receber e dar à tua cidade mais tarde.

OS ARQUIVOS DE WRIGHT: O CASO DE PINEAWAY

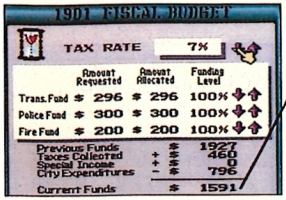
Pineaway, uma cidade localizada no Winsconsin (Estado Americano) foi, em tempos, uma cidade efervescente. Havia florestas e parques por todo o lado e o ar era puro. Agora, dez anos depois do Presidente Sawyer ter ignorado o meu conselho (do Dr. Wright) e ter decidido que era melhor desbravar a terra para indústria, as árvores desapareceram e não há nenhuma indústria. Os níveis de crime e poluição tornaram-se tão elevados, que ninguém, para além de Super Heróis mutantes, quer ali viver. E, para agravar mais a situação, os preços dos terrenos caíram como uma pedra, o que significa que a cidade cobra menos impostos o que levou a que as estradas começassem a degradar-se. Dentro em pouco, Pineaway pura e simplesmente desaparecerá.

Há alguns anos Pineaway era verde e feliz.

Agora Pineaway está a tornar-se uma cidade fantasma.

ASSUNTOS DE DINHEIRO

Cidades (e SimCities) vivem de dinheiro, tanto a colectar como a gastar. O dinheiro serve para construir e manter estradas e caminhos de ferro, para contratar polícias e bombeiros. Ter terrenos também custa dinheiro, tal como construir um Porto, ou um Estádio. Com tanto dinheiro a sair, as cidades precisam de muito dinheiro a entrar. Muito dele vem dos impostos (Taxes). Em SimCity, os teus impostos são baseados na população e nos valores dos terrenos. Uma grande população a viver numa propriedade valiosa paga muitos impostos, por isso estes são dois dos teus objectivos - obter uma densidade populacional elevada e manter o valor dos terrenos altos. Mais tarde no jogo, podes suplementar os teus impostos com dinheiro proveniente do casino ou parques de diversões.



Os impostos e financiamentos podem ser aumentados ou diminuidos.

Dinheiro Total

Custo de Construção

Se um símbolo de construção aparecer cinzento, significa que não tens dinheiro suficiente para construir esse item.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Quando começas um novo jogo usando a opção START New City no menu principal (Começar uma Nova Cidade), tens possibilidade de escolher o nível de dificuldade. No nível fácil (Easy), começas com $20 000 e será fácil fazer com que as pessoas e os negócios se mudem para a tua cidade. No nível médio (Medium) começas com $10 000 e as pessoas estão mais relutantes em mudar. No nível difícil (Hard) começas com $5 000 e será difícil encorajar as pessoas a tornarem-se cidadãos.

OPÇÕES DA BARRA DE TOPO

A barra verde de topo consiste em oito símbolos, que controlam diferentes aspectos do jogo. Acede ao menu na barra de topo carregando em START, depois move o cursor até ao símbolo apropriado e carrega em B. Para teres uma informação mais detalhada sobre o uso das muitas opções listadas abaixo, consulta o índice.

GAME SPEED (Velocidade do jogo)

Podes escolher uma de três velocidades possíveis. Esta opção determinará a velocidade com que o tempo passa.

AUTO OPTIONS (Opções Auto)

As quatro opções auto incluem: Buldozzer Automático, Orçamento Automático, Ir para outra zona automaticamente, Música de Fundo. Liga ou desliga cada uma.

DISASTERS (Desastres)

Provoca desastres na tua cidade com o Menu de desastres: Inundação, Queda de Avião, Tornado, Terramoto, ou Monstro.

INFORMATION (Informações)

Obtens informações de mapas, gráficos, sondagens, e quadros que te ajudam a planear o crescimento da tua cidade. Também controlas o teu orçamento a partir daqui.

LOAD/SAVE (Recuperar / Gravar)

Usa os símbolos Load e Save para chamar uma cidade existente ou gravar a cidade onde estás a jogar.

DR. WRIGHT

O Dr. Wright está aqui para te aconselhar, avisar e encorajar, mas ele nem sempre te dará exactamente aquilo que queres.

INSPECT (Inspecção)

Com a opção Inspect, aparece um círculo sobre o terreno onde podes ver o nível de desenvolvimento de uma Área.

GO TO (Ir para outra zona)

A opção Go to permite-te voar rapidamente para o local de um acidente ou desastre. Uma mensagem de alerta permite-te saber quando ocorre um desastre.

OPINIÃO DO POVO

Informação vital acerca do estado da cidade pode ser obtida no écran de opinião (Voice Screen) no menu de informação. Vai à barra de topo e escolhe o símbolo de Informação e, depois, escolhe o símbolo de opinião (Voice Icon). Aparece, então, um écran que indica a data e a avaliação da cidade (City Evaluation). O écran está dividido em quatro categorias descritas abaixo. A informação ajuda-te a tomar decisões tais como, qual o problema a atacar primeiro.

SONDAGENS E OBJECTIVOS

POPULARITY (Popularidade)

A tua popularidade é vista em função da percentagem dos cidadãos eleitores da tua cidade. Yes (Sim) indica popularidade. No (não) indica eleitores descontentes. Quanto mais Yes, melhor.

WORST PROBLEMS (Piores Problemas)

Os principais problemas que, de momento, a tua cidade enfrenta, de acordo com a opinião dos eleitores, são mostrados em percentagem.
Aqui, uma alta percentagem significa que o problema é maior. Deves tentar solucionar problemas com percentagens superiores a 20%.

POPULATION (População)

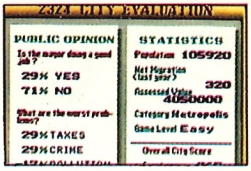
Aqui vês quantas pessoas vivem na tua cidade e quantas se mudaram de lá, ou para lá, durante o ano anterior. Se as pessoas estão a sair, tens um problema. Também se pode ver o valor dos terrenos e a situação de desenvolvimento.

GAME SCORE (Pontuação do Jogo)

A consola classifica automaticamente a tua actuação numa escala de 0 a 1000. Se a variação anual for positiva, significa que estás a melhorar. Tenta alcançar uma pontuação de 700 ou mais.

Ir ao menu de informação

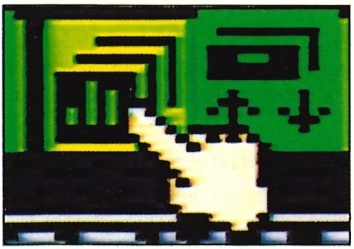
Abrir o écran de opinião

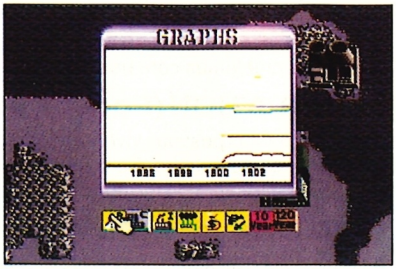


Avaliação da tua actuação

GRÁFICO DE PROGRESSO

O Écran de Gráficos no Menu de Informação, é a melhor maneira de verificares o quanto as tuas decisões afectam a cidade com o decorrer do tempo. Activa o Écran de Gráficos, indo ao símbolo da informação na barra de menu e, em seguida, escolhe o símbolo de Gráficos . Os 6 símbolos sob o gráfico, são usados para activares outros gráficos para cada assunto específico. Podem ser ligados e desligados apontando e carregando em B. Os dois símbolos à direita, desenham o gráfico para os últimos dez anos, ou para os últimos 120 anos. As informações dadas pelos gráficos vão ser-te muito úteis, para averiguares se as decisões que tomaste estão, ou não, a ter os efeitos desejados. Por exemplo, se tiveres uma taxa de crime elevada e decidires construir novas esquadras de polícia, alguns anos mais tarde o gráfico mostrar-te-á quanto a taxa de crime baixou.





Podes fazer surgir um gráfico, ou todos eles, para comparação.

Residencial *Mostra o desenvolvimento das zonas R*

Comercial *Mostra o desenvolvimento das zonas C*

Industrial *Mostra o desenvolvimento das zonas I*

Poluição *Mostra aumentos ou decréscimos de poluição*

Valor Terrenos *Mostra o aumento do preço dos terrenos*

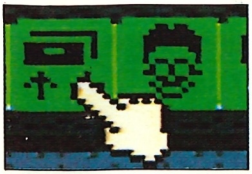
Crime *Mostra níveis de crescimento do crime*

GRAVAR & CARREGAR

SimCity tem uma bateria interna que te permite gravar duas diferentes cidades. Essas cidades podem ter sido construídas por ti, ou podem ser cidades de treino (Practice City), ou cidades cenário (Scenario Cities). Quando activares o menu de Gravar/Carregar (Load/Save Menu), verás quatro opções: Carregar (Load), Gravar (Save), Ir para o Menu (Go to Menu) e Fim (End).

COMO GRAVAR A TUA CIDADE

Para gravares a tua cidade, activa o menu de Carregar/Gravar e move o cursor para a opção Gravar (Save). Agora, pressiona o botão B. Aparecerá uma segunda janela, onde te será perguntado se queres gravar a cidade na posição 1 ou na posição 2. Escolhe a posição onde queres gravar, e carrega em B. A data e o nome da cidade aparecerão na posição escolhida e aparecerá ainda uma mensagem que indica que o jogo está gravado.

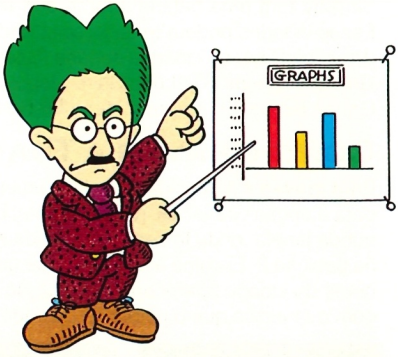


COMO CARREGAR UMA CIDADE

Para carregares uma cidade que já tenha sido gravada previamente, activa o menu de Carregar/Gravar e move o cursor para a opção carregar (Load). Agora, pressiona o botão B. Aparecerá uma segunda janela, onde te será perguntado qual a cidade que pretendes carregar. Escolhe a cidade de uma das 2 posições possíveis, usando o cursor e carregando em B. A cidade escolhida será automaticamente carregada.

NÍVEL 2: VILA

O segundo nível de desenvolvimento da cidade, é a vila (Town), com uma população entre os 2 000 e os 10 000 habitantes. A tua cidade de treino (Practice City) está agora num nível aldeia, mas tornar-se-á brevemente numa vila.Alcançar os níveis mais elevados de crescimento da Cidade, Capital, Metrópole e Megalopolis, dá um pouco mais de trabalho. Vais ter que fazer um eficiente uso do terreno, e lidar com muitos problemas, incluindo possíveis catástrofes que podem arrasar uma cidade. Este capítulo ensina-te a crescer e, depois, aprenderás como funcionar com Parques, Presentes, e muito mais.



P&R: CARO DR. WRIGHT: COMO POSSO FAZER A CIDADE CRESCER?

Esta pergunta veio do Presidente da Câmara da Cidade de Piltdown, Eleanor Publio, mas é a pergunta mais vulgar feita por todos os novos e ambiciosos Presidentes da Câmara. Não há uma resposta única. As cidades crescem em condições boas, tal como os peixes, que necessitam de água, comida e luz solar. As condições necessárias para o bom crescimento de uma cidade, incluem ofertas de emprego, casas para alugar a bons preços, e um ambiente agradável. Como presidente, podes influenciar estas condições. Por exemplo, lotear a terra para novas zonas industriais e comerciais, pode resultar em oferta de emprego, enquanto que lotear a terra para zonas residenciais, pode levar a que se obtenham bons preços das casas. Fazendo com que uma cidade tenha um ambiente agradável, pode levar a que haja uma redução de tráfego, crime e poluição, podendo também significar que deverás construir um estádio ou um parque de diversões. Não existe, portanto, uma solução única, pois cada cidade é diferente. A tua missão, é tentares todas as hipóteses possíveis, até uma resultar.

O INDICADOR RCI

O indicador RCI mostrado no canto superior direito do écran, diz respeito à situação de zonas Residenciais, Comerciais e Industriais. As barras coloridas acima ou abaixo do RCI, representam o que a tua cidade necessita, por cada tipo de zona. Se a Barra Residencial (encarnada) estiver acima do RCI, então significa que já tens zonas residenciais suficientes, pelo menos por agora. Se construires novas zonas quando a necessidade é indicada pelo indicador RCI, podes contrabalançar o crescimento, para que a tua cidade tenha os tipos certos de zonas para se expandir. O RCI não reage instantâneamente a mudanças e não diz a quantidade de novas zonas que deves fazer. Isso agora é contigo.

Para crescer, esta Aldeia precisa de mais zonas de todos os tipos.

A CIDADE DE TREINO ATÉ AQUI

OBJECTIVO DO JOGO

No SimCity não tens que, no final do jogo, e como na maioria dos jogos, derrotar nenhum dragão. O objectivo deste jogo, é construires uma Megalopolis com meio milhão de habitantes. Mas podes ainda tentar outros objectivos. Podes, por exemplo, tentar construir uma cidade de 100 000 habitantes sem destruir nenhuma floresta. Ou podes ainda tentar chegar a Metrópole em 20 anos de tempo de jogo. A escolha é tua. Tu até podes nem fixar um objectivo específico. Alguns presidentes gostam de lidar com os problemas à medida que eles vão surgindo.

É Tempo de Construir Mais Zonas Industriais

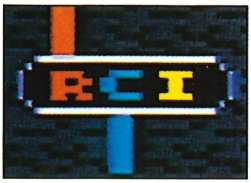
Para a tua aldeia crescer, precisas de criar novos postos de trabalho. Se os terrenos estiverem loteados para uso industrial, podes construir muito rapidamente uma fábrica. Essa fábrica necessita de trabalhadores, os quais serão, com certeza, recrutados, fazendo assim crescer toda a cidade. (Ver, na pág. 80, um gráfico sobre o desenvolvimento da zona). Antes de criares essa novas zonas, pensa bem onde se devem localizar. Não vais querer colocá-las mesmo ao lado da área Residencial, não só devido à poluição, mas também porque as taxas criminais são normalmente mais elevadas junto às zonas industriais, o que iria impedir as zonas residenciais de se desenvolverem. Também não deves querer construir as zonas industriais muito longe, devido aos custos adicionais de construção de estradas e redes eléctricas. A melhor forma, é a de agrupares as zonas industriais todas muito próximas umas das outras, deixando alguns espaços abertos para manteres os níveis de poluição baixos.

Passo a Passo

Usando o método de criar zonas descrito na pág. 10, constrói duas novas zonas industriais como mostra a figura abaixo. Colocando as novas zonas perto da Esquadra da Polícia irá fazer com que a percentagem da taxa do crime se mantenha baixa. Confirma se tens a energia ligada e constrói estradas para que ambas as zonas tenham acesso. Em pouco tempo a tua aldeia tornar-se-á Vila.

É altura de construires novas zonas.

Estas são as melhores localizações.



O Indicador RCI mostra que são necessárias poucas zonas industriais.

OS ARQUIVOS DO DR. WRIGHT:

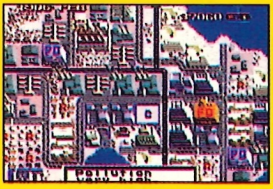
PIGIRON

Pigiron, PA, agora considerada uma terra de desperdícios industriais, com níveis de poluição tão densos, que parece poder ser cortada ao meio por uma faca, e com taxas criminais tão elevadas, que os bandidos saem de todos os cantos, nem sempre foi uma cidade assim. Há cem anos atrás, era uma comunidade equilibrada com casas, lojas e indústria. É que, certo dia, ao regressar de uma viagem a uma fábrica modelo, o Presidente da Câmara Gil Eyesore, parecia vir diferente. Tinha um propósito firme. Transformar Pigiron na Capital do Mundo Industrial! Como resultado, loteou todos os terrenos disponíveis, para uso industrial. Apesar de ter praticamente gasto todo o dinheiro que tinha, calculava que, brevemente, um grupo de indústrias e pessoas se mudaria para Pigiron, a fim de começarem a produzir e a facturar. A indústria mudou-se para lá, é certo, mas os céus começaram a escurecer. Por acréscimo, as taxas criminais também aumentaram, e Pigiron depressa se tornou líder dos níveis de roubos, incluindo roubos assustadores de revistas Nintendo Power! Mas, pior ainda do que tudo isto, foi que o Presidente Eyesore se começou a aperceber que nenhuma dessas novas indústrias produzia coisa alguma. Decidiu então demitir-se dos seus cargos públicos e, o balanço final é que, tudo o que deixou, foi uma cidade em caos e desgraça ...

Pigiron torna-se uma cidade industrial

A indústria arrasta consigo o crime e a poluição.

Os valores dos terrenos e impostos são baixos.



Pigiron necessita de uma limpeza geral

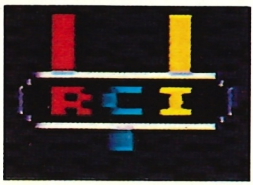
Os engarrafamentos são constantes

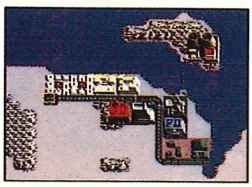
SÃO NECESSÁRIAS MAIS ZONAS RESIDENCIAIS

Quando crias novas zonas industriais, também crias mais postos de trabalho. Algumas pessoas vivem em zonas industriais mas, se queres que a tua cidade cresça, também vais ter que ter zonas residenciais! De facto, por cada zona industrial e comercial que constróis, deves também prever uma zona residencial. O melhor local para as zonas residenciais é onde o terreno é mais elevado. As pessoas que vão para essas zonas, pagam mais impostos para a cidade. Uma vez que o valor dos terrenos é mais elevado em zonas ribeirinhas, é uma boa aposta se escolheres esses locais para construção. O desenvolvimento da zona começa com casas familiares tipo vivenda, evoluindo para prédios de apartamentos e condomínios, se as condições forem boas. Boas condições incluem: baixas taxas de crime e poluição, poucos problemas de tráfego e proximidade de zonas comerciais e de entretenimento, como parques de diversões.

PASSO A PASSO

Para saberes mais quantas zonas residenciais necessitas, calcula o total de zonas comerciais e industriais que tens. Neste momento tens quatro, o que significa que tens de construir três zonas residenciais adicionais. Usa as instruções da pág. 10, para construires novas zonas, e coloca as três zonas residenciais à esquerda das já existentes. Confirma que as novas zonas estão servidas por redes de energia e acesso a estradas. Sempre que possível, devem ser construídas novas zonas ao lado das já existentes, a fim de poupar espaço, sem que seja necessária a construção de novas redes de energia e acessos rodoviários. Em pouco tempo, depois de teres construído as novas zonas, o indicador RCI irá indicar menos falta de zonas residenciais.

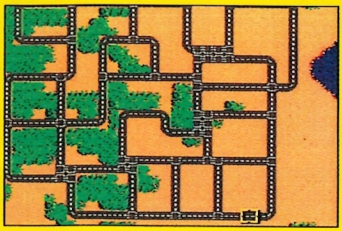




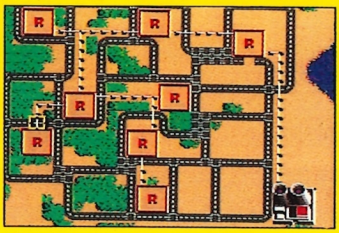
OS ARQUIVOS DO DR. WRIGHT:

DOODLE

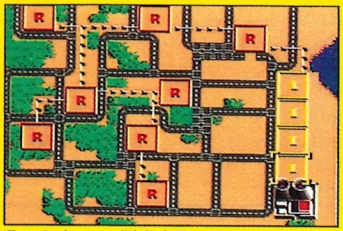
A comunidade suburbana de Doodle, Connecticut, nunca adoptou um plano de urbanização quando se tornou vila. Uma noite, antes de a vila ter nome, o novo presidente, ao falar com o seu irmão ao telefone, fez, calcula-se que inconscientemente, um desenho da cidade que não fazia sentido nenhum. No dia seguinte, a equipa responsável pela construção das estradas, utilizou, por engano, o referido mapa, seguindo as instruções aí indicadas.O resultado foi o caos. As estradas davam voltas e reviravoltas sem razão. As zonas residenciais ficaram todas espalhadas, ficando poucas lado a lado, o que levou a que se tivessem gasto quilómetros e quilómetros de cabos eléctricos. O tráfego era horrível e a cobertura policial, bem como a dos bombeiros, era francamente insuficiente. Evidentemente, como outra coisa não seria de esperar, a vila deixou de crescer devido ao espaço entre zonas, uma vez que não era suficientemente largo para aí serem construídas novas áreas. O caos era tal, que até o próprio presidente desistiu de viver em Doodle, tendo-se mudado para New Hampshire.



Erro 1: As estradas surgiram primeiro.



Erro 2: As zonas não se tocavam.



Erro 3: Acesso difícil à Zona Industrial.

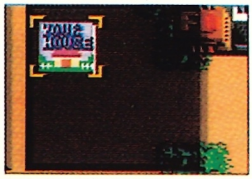
Erro 4: Falta de zonas comerciais.

A Tua Casa

Devido às novas zonas que construíste, a tua cidade atingirá uma população de 2000 (ou nível vila) muito depressa. Quando isso acontecer, aparecerá uma mensagem indicando que recebeste o primeiro presente - A tua Casa! Muitos novos presidentes colocam a mansão num local isolado, como se fosse um castelo sobre a cidade. Um plano melhor é colocá-la perto dos seus eleitores. Zonas residenciais perto da tua casa desenvolvem-se muito depressa para níveis elevados, o que significa mais crescimento e mais dinheiro a entrar por via dos impostos.

Passo a Passo

Quando o símbolo dos presentes [?] , no canto inferior direito da barra lateral, estiver a piscar, move o cursor até ao símbolo e pressiona Ⓑ. Aparecerá uma janela mostrando a tua casa . Pressiona novamente Ⓑ, e posiciona a caixa cursora onde tencionares construir a tua casa. Confirma se está ligada a rede de energia.



Presentes e Como Aparecem

Usa os presentes cuidadosamente

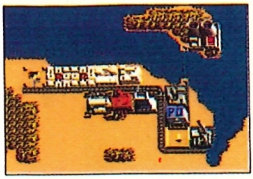
Os Presentes aparecem se uma condição for cumprida; por exemplo, a fonte aparece após 50 anos. Alguns Presentes beneficiam a cidade acrescentando $100 ao teu rendimento, mas alguns podem causar problemas. O Casino aumenta o crime assim como aumenta os teus impostos em $100. Zonas em torno de Presentes desenvolvem-se muito depressa e, normalmente, alcançam níveis elevados. Ver pág. 46 para mais informação sobre este caso.

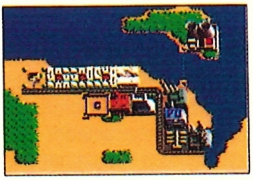
MAIS PEDIDOS DE ZONAS COMERCIAIS

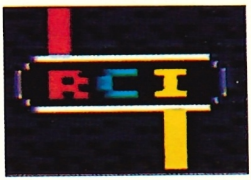
Com um aumento da população, devido a novas indústrias e trabalhadores que se deslocaram para as áreas residenciais da tua cidade, aumenta o pedido de mais zonas comerciais. Vigia o indicador RCI para veres as relações entre as zonas. O pedido de mais Zonas Comerciais segue sempre o desenvolvimento de Zonas Industriais e Residenciais. Numa verdadeira cidade, as Zonas Comerciais incluem muitos tipos de negócios, desde comércio de artigos domésticos, até mercados bolsistas. SimCity simula a variedade de negócios com diferentes níveis de crescimento. O desenvolvimento da Zona Comercial começa com um pequeno negócio num edifício de um andar e pode alcançar arranha-céus, se as condições forem boas. As condições para se poderem atingir esses níveis de crescimento, incluem a proximidade de muitas Zonas Residenciais e alguns Presentes, uma população elevada, e a presença de um aeroporto. O crime e a poluição não afectam as Zonas Comerciais, ao contrário das Zonas Residenciais.

PASSO A PASSO

Para a construção de novas zonas comerciais, usa o método descrito da Pág. 10. Por agora, uma nova Zona Comercial colocada mesmo à esquerda das já existentes, deve ser suficiente. Neste nível de desenvolvimento, precisas de mais Zonas Industriais do que de Zonas Comerciais, mas isso irá mudar. Certifica-te que a zona tem acesso a uma estrada e à rede eléctrica.





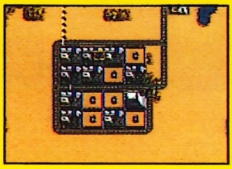


PARQUES E UMA CIDADE BEM EQUILIBRADA

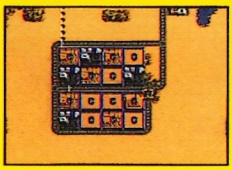
SimCity é um jogo de equilíbrio. Quando criares uma nova Zona, mudas as condições do jogo. Quanto mais pessoas se mudarem, mais elevadas se tornarão, consequentemente, as taxas de crime, tráfego, desemprego e poluição. Uma maneira de contrariares os efeitos do crescimento, é construindo parques. Usa o símbolo de parque (Park) e o método de construção descrito na pág. 10, para criar áreas de parques, ou somente parques e árvores. O custo de $10, é uma pechincha! Os benefícios, incluem crime e poluição reduzidos, e aumento do valor do terreno. Cria parques perto das zonas Industriais e Zonas Residenciais, como mostra a fotografia. Os parques não necessitam de acesso a estradas e à rede eléctrica. Também deves criar uma nova zona Residencial, para equilibrares o aumento da Zona Comercial que construiste antes.

ARQUIVOS DO DR. WRIGHT: TOWER

O Presidente Elmo Fogg da cidade de Tower, do estado de Nevada, sonhou que a sua cidade deserta se poderia tornar numa Manhattan do Oeste. A Elmo, não interessava rigorosamente nada que a cidade tivesse ou não infraestruturas para suportar um forte distrito comercial. Os grandes negócios viriam, acreditava ele, se ele loteasse o deserto para o comércio, em vez de para plantações de cactos. Ao princípio, mudaram-se para lá vários negócios, mas o trânsito rapidamente se tornou impossível, e não havia novas áreas residenciais. Em poucos anos, quase todos os novos negócios se mudaram da cidade, deixando lotes vazios para os coiotes e areia.



O Presidente tinha grandes sonhos.



Mas os coiotes não vão às compras!

AVALIAÇÃO DA CIDADE

Por esta altura, já deves ter dado conta do número de mensagens que aparecem no écran, avisando-te dos problemas de tráfego intenso e das elevadas taxas de crime. Estas mensagens nem sempre significam que existe um problema, mas indicam, pelo menos, que a situação está a piorar. É importante examinar os problemas, procurando as causas e possíveis soluções, a fim de os poderes corrigir.

TRÁFEGO

No SimCity, sempre que constróis estradas entre zonas activas em crescimento, poderás eventualmente ter um problema de tráfego. Construir mais estradas, nem sempre ajuda, porque elas podem não ir dar onde os moradores querem. A tua cidade de treino é ainda suficientemente pequena e o sistema de estradas é ainda simples. Para veres onde ocorrem problemas, vai ao Menu de Informação, activa o Écran de Mapa (Map Screen) e, em seguida, o símbolo de Mapa de Tráfego. Há sempre hipótese de não se saber onde a estrada curva! Como numa cidade real, o tráfego no SimCity abranda nas curvas e cruzamentos, e isso causa engarrafamentos. Uma boa regra a ter em mente, é manter as estradas o mais direitas possível, com um mínimo de cruzamentos.

Atenção ao Tráfego Intenso

O Mapa de Tráfego

CRIME

Um nível crescente de crime, é normalmente o segundo problema que uma pequena cidade tem que enfrentar. Vai ao Menu de Informação, abre o Écran de Mapa e, em seguida, o símbolo de Crime . As áreas mostradas a cores no mapa, são áreas onde ocorre o crime. O baixo valor do terreno e a distância das esquadras de polícia, fazem aumentar o crime. Detecta qual o raio de acção da polícia, para determinares onde se deve construir uma nova esquadra.

Mapa do Crime

Protecção Policial

Crime com o decorrer do tempo

Não te preocupes ainda

NÍVEL 3: CIDADE

ANTECIPANDO OS PROBLEMAS

A esta altura, e caso se queira atingir um nível de grande cidade, a tua cidade está em pleno desenvolvimento, mas, primeiro, revê todos os centímetros e também os problemas que em breve irão afligir a tua cidade. Crime, poluição e tráfego, são algumas das preocupações. É melhor planear com antecedência, do que esperar que os problemas diminuam a taxa de crescimento da tua cidade. Boa planificação também significa que alguns problemas nunca se venham a sentir.

Tráfego vai aumentar

Crime com tendência a subir

Poluição com um nível muito alto

P&R: CARO DR. WRIGHT: QUE PROBLEMAS DEVO RESOLVER PRIMEIRO?

Muitos presidentes inexperientes, perdem tempo precioso pensando qual o problema a solucionar primeiro e, enquanto pensam, os problemas aumentam. O truque, é ter um plano - uma visão da tua cidade - que ponha os problemas por ordem de importância. Se não tiveres um plano, segue as indicações do écran de opinião pública. Através dos erros, irás aprender que muitos problemas podem ser eliminados antes mesmo de ocorrerem.

PARANDO O CRIME

Nas cidade reais, o crime pode acontecer em qualquer lado, desde lares a escritórios, mas há zonas em que as taxas de crime são muito mais elevadas do que o normal. Isso também é assim em SimCity. As Zonas Industriais apresentam taxas superiores de crime em relação às Zonas Comerciais ou Residenciais. O aconselhável é construir mais Esquadras de Polícia nas zonas industriais da tua cidade. Quando construires novas Zonas Industriais, lembra-te de construires uma Esquadra perto. Quando construires zonas Comerciais ou Residenciais, podes colocar as esquadras um pouco mais afastadas. Consulta o Mapa do Crime para te certificares que o teu plano está a resultar e não te esqueceste de nenhuma área. Uma segunda hipótese, bastante simples, é construir parques em espaços vazios, especialmente em zonas industriais.

Esta área precisa de parques.

Vizinhança desprotegida.

PASSO A PASSO

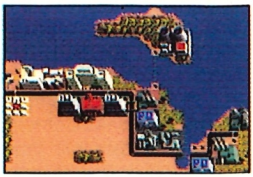
Constrói novas zonas industriais

Agora vamos construir algumas zonas industriais, não esquecendo o potencial criminal que poderá surgir nessa área. Também te deves preocupar com os níveis de poluição que as novas indústrias vão criar. Usando o símbolo de Construção industrial (Industrial Build) na barra lateral, cria duas novas Zonas Industriais na península, como se mostra na foto da esquerda. Uma vez que não há nenhuma esquadra perto, é grande a hipótese de haver uma elevada taxa criminal. Por isso, é que deves construir uma esquadra como se mostra à direita.

Constrói uma esquadra perto.

ESTRADAS E CAMINHOS DE FERRO

Trânsito e Poluição



Trânsito de massas limpo e eficiente

Cidades de todo o mundo testemunham imenso trânsito, e algumas descobriram alternativas. Na tua cidade SimCity, a alternativa será construir um sistema de tráfego de massas. Cada secção de carris custa $20 e por cima de água $40. Os benefícios são que os caminhos de ferro nunca criam engarrafamentos e não poluem. De facto, a melhor e mais eficiente Sim City, depende essencialmente de um sistema de caminhos de ferro bastante organizado.

PASSO A PASSO

Estradas muito povoadas

Trânsito em massa é a solução

A melhor maneira de nos livrarmos de estradas muito concorridas é substitui-las por Caminhos de Ferro. Se construires um sistema de tráfego noutro local, o trânsito não desaparece. Para remover estradas, primeiro usa o símbolo de Bulldozer, como se descreve em baixo. Depois, usa o símbolo de Caminho de Ferro (Rail) para o sistema de trânsito em massa. Os Caminhos de ferro não necessitam de energia, mas devem estar ligados uns aos outros.

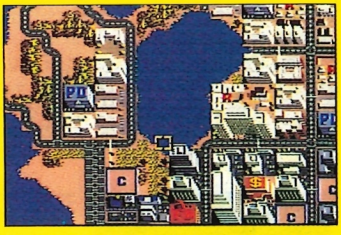
DEMOLIR

Até os melhores presidentes cometem erros, por isso o Bulldozer é muito importante. Vai para a barra lateral e escolhe o símbolo de Bulldozer e, em seguida, posiciona o cursor no meio do edifício, zona, estrada, carril ou cabos eléctricos que queiras destruir. Carrega em B e a estrutura desaparece. Uma vez destruída uma área, podes construir outra zona, ou estrutura nesse mesmo sítio.

ARQUIVOS DO DR. WRIGHT:
O CASO GEARHEAD

Toda a gente queria viver em Gearhead, na Califórnia, para estar perto do surf, do sol, e da turma do cabelo verde - e ainda, para passarem o dia a guiar os seus belos carros. Polly Piston, a presidente de Gearhead, orgulhosa possuidora de um corvette 88, não era excepção. Enquanto que dirigentes de cidades como Tóquio e Boston, encorajavam Polly a construir um sistema de trânsito de massa para a sua cidade em crescimento, ela nem queria ouvir falar no assunto. Com o passar dos anos as ruas de Gearhead ficaram repletas de carros. O caos era tal, que, se se quisesse, uma pessoa podia ir de uma ponta à outra da cidade, a caminhar por cima de carros. Ninguém conseguia chegar à praia ou a centros comerciais, e o ar estava tão verde como o cabelo das pessoas. Polly decidiu construir mais estradas. Infelizmente as pessoas também compraram mais carros e encheram as estradas do dia para a noite. Depressa Gearhead ficou sem gasolina.

Gearhead nem sempre foi um pesadelo



Novas estradas não solucionaram o problema

Poluição aumentou devido aos carros

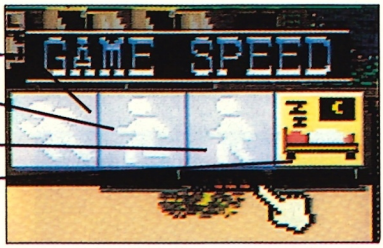
Agora o tráfego congestionado nunca mais acaba

CONSTRUINDO UMA CIDADE

Para se chegar ao nível de cidade, é necessário criar indústrias, comércio e zonas residenciais. Deverás ter sempre em mente o eventual objectivo de criar uma Metrópole com, pelo menos, 100 000 habitantes. Embora as cidades devam ser construídas por diversas etapas, deverás seguir um plano chave. Por exemplo, a maioria das tua zonas industriais deverá concentrar-se ao longo da costa Este do terreno. Esta concentração reduz a poluição sobre as zonas residenciais que se localizarão a Norte, Oeste e Sul. As zonas comerciais ficam no meio, rodeadas pelas zonas residenciais. Claro que este é um dos muitos planos para ter sucesso. Existem inúmeras alternativas.

UMA PAUSA NA ACÇÃO

Algumas vezes é útil parar o tempo para fazer planos meticulosos. Isto é ainda mais real na opção de jogo "Scenarios" (Cenários) onde tens um limite de tempo para cumprir a tarefa. O primeiro objectivo na opção de jogo "PRACTICE" é chegar a 30 000 pessoas em cinco anos, o que é muito pouco tempo. (Não te preocupes se não conseguires, porque podes sempre chegar a Metrópole com 100 000 habitantes). Para parar o jogo, vai para o símbolo de velocidade do jogo na barra do topo e, depois, escolhe o símbolo de pausa. Enquanto o tempo estiver parado, poderás construir e demolir à vontade, isto enquanto o dinheiro durar. Não esperes que os mapas ou gráficos mostrem melhoras. Isso só acontecerá quando voltares a activar o tempo.

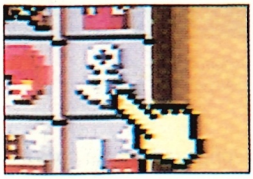


CONSTRUIR UM PORTO MARÍTIMO

Há dois items muito especiais para ajudar a tua cidade a crescer. O primeiro é o Porto onde os navios atracam para carregar e descarregar mercadorias. A construção do Porto fica em $5000 e leva ao desenvolvimento das zonas industriais. As zonas perto do porto alcançam rapidamente o mais alto nível de desenvolvimento mas, mesmo as que ficam mais deslocadas, também serão beneficiadas. Uma vez construído um Porto, não necessitarás de construir mais nenhum para que haja um maior desenvolvimento industrial.

PASSO A PASSO

Construir um Porto não é diferente de construir uma outra infraestrutura qualquer, como, por exemplo, uma Esquadra de Polícia ou uma Central de Energia. Vai para o símbolo de Porto, na barra lateral, e carrega em B. Tem cuidado quando o colocares no terreno, porque é maior que as outras zonas, e exige muitas outras estruturas. Posiciona o teu Porto como demonstrado na foto, e faz com que a linha de caminhos de ferro lhe passe ao lado.



O símbolo do Porto

Constrói o Porto aqui.

ARQUIVOS DO DR. WRIGHT: O CASO PORTLY

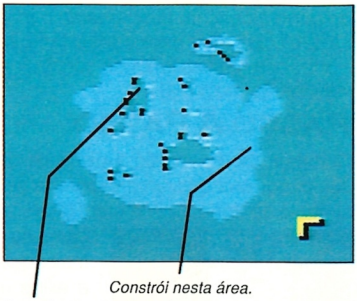
Em Portly, Maine, o presidente Ken Portnoise decidiu inteligentemente atrair o negócio naval de outras cidades, alinhando portos ao longo da sua faixa costeira. Apesar dos grandes esforços a que foram sujeitos os habitantes de Portly, pois os impostos subiram substancialmente, os portos foram construídos, mas a cidade em nada beneficiou. As indústrias permaneceram imutáveis desde a construção do primeiro Porto. O presidente Portnoise não conseguia entender o que se passava. Os portos pareciam tão importantes ...

Um porto é um bom investimento

Dez portos é o fim da cidade.

ACRESCENTA ZONAS INDUSTRIAIS PARA DESENVOLVIMENTO

Nesta altura do jogo, ainda é importante acrescentar zonas industriais para criar empregos. Três novas zonas deverão ser suficientes para aumentar a população até aos 10 000 habitantes, e atingir o nível de cidade. Segue o plano de localizar novas zonas ao longo da costa Este da ilha como te mostra o mapa. Outra razão para construir na costa, é que grande parte da poluição criada, é marítima, o que não irá afectar outras zonas de desenvolvimento.



Constrói nesta área.

Zona de construção pobre.

PASSO A PASSO

Usa o método descrito na página 10 para construir novas zonas industriais com o símbolo da zona industrial . A localização para as três novas zonas industriais está demonstrada abaixo, sendo uma perto do Porto, e as outras duas um pouco mais a sul. Quando deixares espaços entre zonas industriais deixa-os com tamanho de uma zona. Mais tarde quando tiveres de aumentar o uso de espaço da tua cidade, poderás colocar novas zonas no meio das zonas já existentes. Por agora, enche os espaços de parques. Acrescenta também uma esquadra de polícia para manter baixas taxas criminais e encorajar o desenvolvimento. Fornece energia e acrescenta vias férreas.

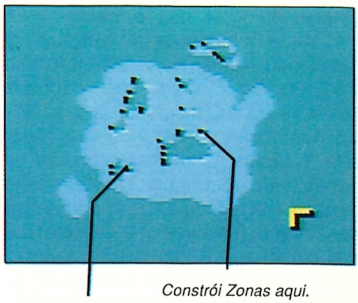
Cria novas zonas

Põe parques nos espaços

Põe uma esquadra.

ACELERA O CRESCIMENTO COM ZONAS COMERCIAIS

Com o aumento de população com as novas zonas industriais, a tua cidade vai precisar de zonas comerciais para servir os novos cidadãos. Escolhe a localização das novas zonas, de acordo com o plano, que é colocar as zonas comerciais entre as zonas industriais e as zonas residenciais. Não te esqueças que as zonas comerciais só chegam ao nível máximo de desenvolvimento se outras zonas comerciais estiverem perto. Zonas que atingem o máximo de desenvolvimento, têm os maiores níveis populacionais e de valorização dos terrenos, o que vai aumentar o dinheiro entrado por via de impostos.



Constrói Zonas aqui.

Uma Zona de construção pobre.

PASSO A PASSO

Usa as directivas da página dez para construires novas zonas comerciais com o símbolo da Zona Comercial . Como podes ver nas gravuras abaixo, as zonas comerciais são construídas junto a zonas comerciais já existentes. No espaço em aberto no meio, pode ser colocado um dos Presentes, como por exemplo um Banco, para ajudar o desenvolvimento das zonas em redor. Por agora preenche o espaço com parques e providencia novas vias férreas para servir as novas zonas.

Cria novas zonas

Coloca parques

Uma futura metrópole nasceu

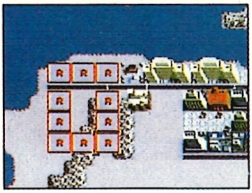
CONSTRÓI INÚMERAS ZONAS RESIDENCIAIS

Depois de teres criado inúmeras zonas industriais e comerciais, verificarás a necessidade premente de criar novas Zonas Residenciais. O plano base consiste em construir Zonas Residenciais nas três costas não ocupadas por indústria. Nesta altura, é também importante manter novas zonas perto do resto da cidade, por isso o noroeste da cidade é o melhor local para a construção. Uma vez que tens catorze zonas comerciais e Industriais, deverás ter, pelo menos, o mesmo número de zonas Residenciais. No entanto, se criares Zonas Residenciais extra, diminuirás o impacto da Opinião Pública em relação ao Custo das Casas.

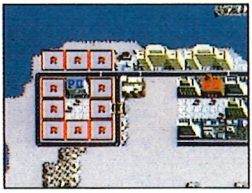
Constrói aqui. *Zona de construção pobre.*

PASSO A PASSO

Usando o símbolo de zona Residencial e o método de construção da página dez, cria novas zonas Residenciais. Nas gravuras abaixo irás reparar que as novas zonas estão dispostas rectangularmente, com um espaço no meio. Assim como nas Zonas Comerciais, os Presentes serão bastante úteis para o desenvolvimento das zonas circundantes. Por agora, providencia a zona com Esquadra de Polícia, para reduzir as taxas de criminalidade e aumentar o valor do terreno. Certifica-te que todas as zonas têm acessos.



Cria novas zonas

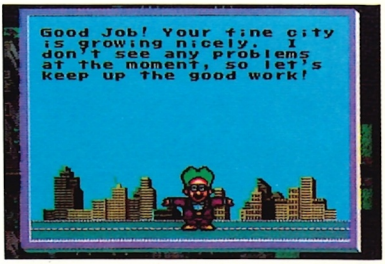


Constrói uma Esquadra

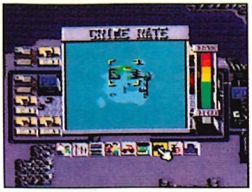
Aumento de desenvolvimento.

AVALIANDO A CIDADE

Com todas as construções que fizeste, a tua cidade está agora acima da marca dos 10 000 habitantes e continua a crescer rapidamente. Tens sido cuidadoso em evitar problemas, prevendo esquadras e substituindo estradas por caminhos de ferro. Apesar de tudo, a poluição continua a ser um problema crescente. Se verificares o Mapa da poluição no Menu de Informação, verás que a poluição tem que ser mantida a um nível baixo, indicado pelas áreas verdes. A tua principal preocupação agora é o dinheiro. Toda esta construção esvaziou os teus cofres. No próximo capítulo ser-te-ão explicadas as melhores formas de pedir empréstimos ao banco, e ainda como ajustar os impostos, porque há formas especiais de aumentar o teu dinheiro. Ao mesmo tempo, irás construir mais Zonas e o espaço vai começar a acabar. Eventualmente, a tua maior preocupação vai ser como alinhar, no terreno disponível, o número de zonas suficientes, de modo a atingir o objectivo de 100 000 habitantes.

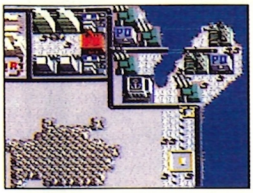


Estás no bom caminho para te tornares o orgulhoso presidente de uma capital.

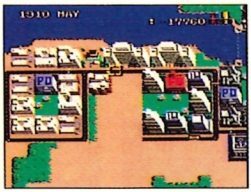


Crime sob controlo

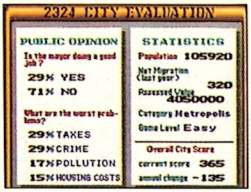
Já não há problemas de trânsito



Indústria em expansão

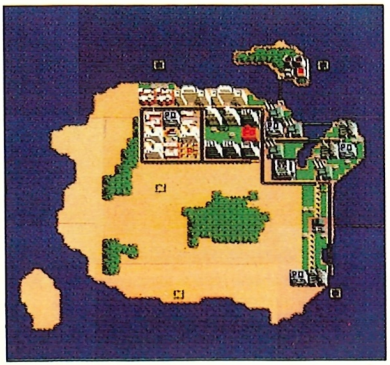


Comércio em expansão



Os SimCidadãos mudam-se para a tua cidade

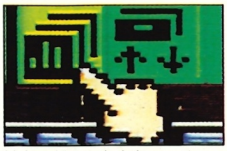
NÍVEL 4: CAPITAL



O teu próximo objectivo é atingires um nível populacional de 50 000 habitantes, o que te coloca a nível de Capital. Para o conseguires, precisas de mais Zonas Industriais, Comerciais e Residenciais, para além dos serviços inerentes a um bom funcionamento dessas áreas. Também deverás prever a construção de um Aeroporto, de um estádio e a disponibilização de mais Presentes. Aprenderás também como estimular o crescimento, valorizando os terrenos. Conforme te vais aproximando do nível Capital, o terreno da cidade de treino começa a ficar superpovoado, e passarás a ser perseguido por um conjunto de problemas.

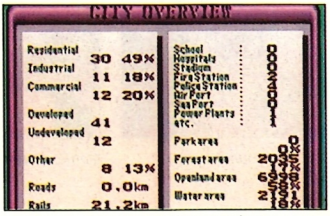
A IMAGEM TOTAL

A proporção correcta das diferentes zonas é vital para manter a tua cidade em crescimento. No Écran Total (Total Screen), poderás obter esta informação. Dirige-te ao Menu de Informação e, depois, ao Écran Total. As primeiras três categorias à esquerda, mostram o número de Zonas Residenciais, Comerciais e Industriais que construiste. A melhor proporção é a de 2 Zonas Residenciais para 1 Industrial e 1 Comercial. Outras informações são os quilómetros de Estradas, Caminhos de Ferro e Cabos Eléctricos, a área ocupada por Parques, Florestas, Áreas desocupadas e água (informação essa que é útil quando se escolhe o terreno do jogo), e o número de serviços tais como Esquadras de Polícia, Escolas, Hospitais, Centrais de Energia, etc.



Vai ao Menu de Informação

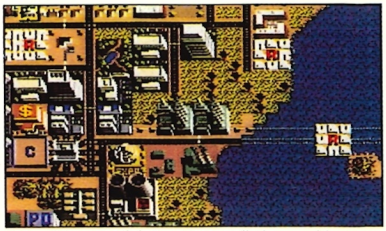
Escolhe o Écran Total.



Verifica a configuração das tuas áreas.

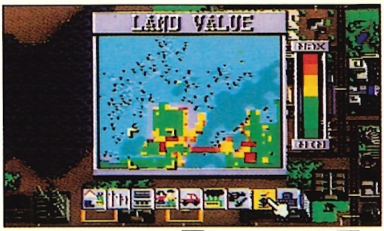
QUEDA DO VALOR DOS TERRENOS

O valor dos terrenos numa cidade real depende de factores como desenvolvimento da propriedade e se a propriedade está numa boa vizinhança. O valor do terreno onde está construído um arranha-céus será superior ao de um onde esteja construído um galinheiro! Os valores dos terrenos em SimCity, funcionam da mesma forma. Áreas bem desenvolvidas valem mais do que as menos desenvolvidas. As boas localizações também lhes acrescentam valor. Áreas perto da água, parques e florestas, têm maior valor que áreas com elevada criminalidade, tráfico e poluição. Os preços são importantes por duas razões: primeiro, porque os impostos se baseiam no valor dos terrenos (terrenos altamente valorizados, significam impostos mais elevados); segundo, porque esta valorização influencia o desenvolvimento das áreas. As Zonas Residenciais raramente se desenvolvem bem em áreas de terrenos desvalorizados, uma vez que, nestas áreas, há uma tendência maior para elevadas taxas de criminalidade. Por outro lado, se todas as Zonas Residenciais se situarem em áreas de alto valor, o Custo das Casas (Housing Costs) tornar-se-á um problema. Podes resolver o problema do Custo das Casas criando Zonas Residenciais em áreas onde o terreno esteja um pouco mais desvalorizado. Um misto de alto e baixo valor, fará a felicidade de todos.



Se se tiver especial atenção em eliminar problemas, qualquer bairro pode atingir razoáveis níveis de desenvolvimento.

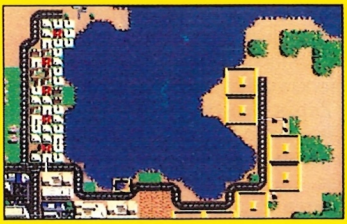
Se os problemas não forem resolvidos, o valor permanece baixo ou baixa ainda mais, o que reduz a quantidade de dinheiro disponível.

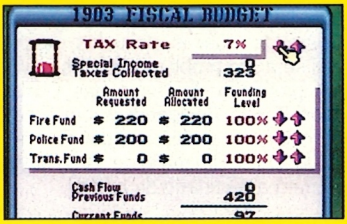


Vai ao Menu Informação ao Écran Mapa e ao Mapa de Valor do Terreno para confirmar o valor dos terrenos.

ARQUIVOS DO DR. WRIGHT:
O CASO GOLDRUSH

Durante anos e anos, GoldRush, no Nebraska, foi uma pacata Vila rodeada de dourados campos de milho. Depois da eleição do Presidente Milo Cobb, o maior proprietário de terrenos da região, tudo se alterou! Imediatamente ele tentou atrair pessoas e serviços a Goldrush, esperando poder obter uma maior valorização dos seus campos de milho para, de seguida, os vender. No entanto, a sua falta de planeamento, mostrou-se desastrosa. Ao longo do rio Silver Plate, foram surgindo indústrias que se começaram a espalhar como ervas daninhas, o que levou a uma desvalorização dos terrenos circundantes. Como o valor dos impostos também desceu, o Presidente Cobb começou a ter falta de dinheiro para construir Esquadras, Estradas e Parques que a sua cidade em expansão precisava. Começaram a sentir-se cada vez mais problemas e o valor dos terrenos desceu a níveis tais, que um acre da melhor terra custava o mesmo que uma lixeira. A mina de ouro do Presidente Cobb transformou-se, afinal, na mina de ouro dos tolos!

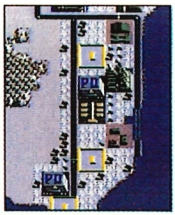




UMA CIDADE DA PRIMEIRA DIVISÃO

Para o próximo período de crescimento precisarás de muitas Zonas Residenciais e Industriais. Estas zonas devem ser construídas ao longo das margens Norte e Este da ilha. Pouco depois de atingir as 30 000 pessoas, os cidadãos exigirão um estádio. O estádio custa $3000, mas ajuda a desenvolver as Zonas Residenciais e a valorizar os terrenos. O problema dos estádios, é o aumento de trânsito que provocam.

PASSO A PASSO



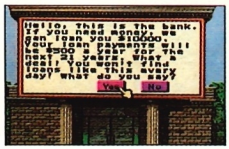
Aumenta a tua área residencial, construindo novas zonas Residenciais. As Zonas localizadas no interior, devem formar blocos, como mostra a foto. Esquadras da Polícia adicionais,valorizarão ainda mais os terrenos, contribuindo, ainda, para uma diminuição da taxa de criminalidade. Usando o símbolo de Estádio, constrói um estádio como mostra a foto. O uso de vias férreas elimina os problemas de trânsito. Na área mostrada, devem ainda ser previstas novas Zonas Industriais.

POUPANÇAS E EMPRÉSTIMOS DE SIMCITY

O Banco aparece como Presente, o que significa que podes colocar o edifício do Banco no terreno. A melhor localização, é no centro da Zona Comercial, para encorajar o desenvolvimento das zonas circundantes. O Banco só aparecerá se o total de dinheiro descer abaixo de $2000. Permite-te obter um empréstimo de $10000 que terás de pagar em prestações anuais de $500, durante 21 anos. Não podes obter mais empréstimos enquanto não acabares de pagar este. Acede ao Banco através do menu de Informação e do símbolo de Banco.

O Banco é o Presente especial

Aumenta o desenvolvimento comercial

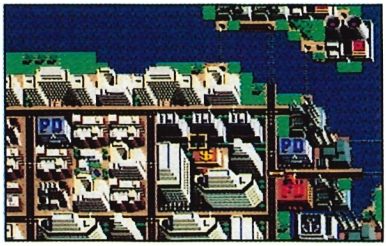


Obtém o empréstimo de $10000

A Construção De Blocos

Agrupar as Zonas Residenciais e Comerciais em blocos, é a melhor forma de maximizar o uso do terreno disponível. Os blocos também partilham redes eléctricas e reduzem o número de estradas e vias férreas que precisas de construir e manter. Os blocos podem ser de qualquer tamanho ou configuração mas, normalmente, deves tentar colocá-los em Zonas Comerciais. As Zonas Industriais produzem muita poluição quando estão em blocos, por isso, se possível, deves deixar espaço livre entre eles.

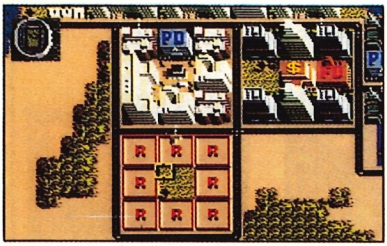
Falta de planeamento limita o crescimento



Maximiza-se o espaço usando blocos de Zonas.

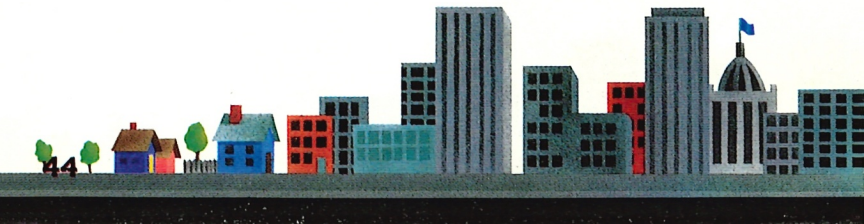
Blocos Donut

Uma das formas mais eficazes de alinhar os blocos, é utilizar o alinhamento em Donut, ou seja, colocar oito Zonas em torno de um espaço aberto. O espaço no meio, é o que dá ao Bloco a forma de Donut especial. Se lá colocares um Presente ou um Parque, as zonas circundantes desenvolvem-se depressa e para altos níveis.



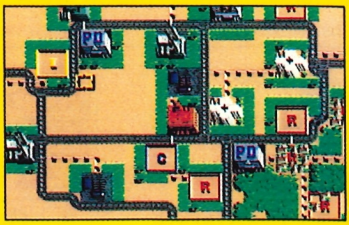
Põe o parque no meio

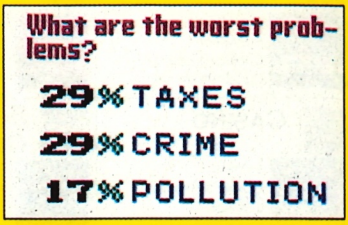
Os Presentes no centro são ainda melhores.

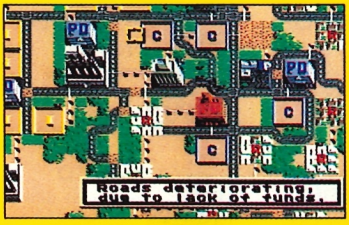


ARQUIVOS DO DR. WRIGHT:
O CASO LONESTAR

Lonestar, no Texas, era habitada por individualistas. Queriam sentir a vastidão das planícies nos seus quintais. Argumentavam que, se a Humanidade tivesse sido feita para habitar cidades, Deus não lhes teria dado o Texas. Irma Biggs, Presidente de Lonestar, empenhou-se em isolar todas as áreas umas das outras, para manter os eleitores contentes. No entanto, quando chegaram as altíssimas contas da manutenção das estradas para pagar, os eleitores não ficaram mesmo nada contentes! Os engarrafamentos passaram a ser tais, que se podiam ver quilómetros e quilómetros de carrinhas atrás umas das outras, paradas sob o tórrido sol do Texas. Ao contrário de Dallas ou Houston, nunca se construiu um arranha céus em Lonestar, nem uma grande fábrica ou um Jardim Zoológico para as crianças, porque a cidade não podia crescer o suficiente para os sustentar.







GALERIA DE PRESENTES

Conforme a tua cidade vai crescendo, recebes muitos Presentes que podes oferecer à cidade por $100. O Dr. Wright anuncia cada presente e dá-te conselhos sobre a sua melhor localização. Constrói o Presente indo ao símbolo de Presentes [?] na barra do lado esquerdo, apontando para o símbolo, e carregando em Ⓑ. De seguida, coloca o Presente no terreno. Os Presentes são benéficos mas, alguns, também podem causar problemas. Certifica-te que constróis os presentes próximos de áreas em desenvolvimento para as ajudar a atingir os maiores níveis.

Obs.: No quadro seguinte, pro significa vantagem e con, desvantagem.

ZOO

Residencial:
Pro-$100/Ano para cidade
Con-Nada

PARQUE DE DIVERSÕES

Residencial:
Pro-$100/Ano para a cidade
Con-Nada

ATERRO

Qualquer Zona:
Pro-Cria terra
Tapa água
Con-Nada

ESQUADRA

Industrial:
Pro-Maior Cobertura policial
Con-$100 de fundo

BOMBEIROS

Qualquer Zona:
Pro-Maior Cobertura para incêndios
Con-$100 de fundo

FONTE

Qualquer Zona:
Pro-$100/Ano para a cidade
Con-Nada

CASINO

Comercial:
Pro-$300/Ano para a cidade
Con-Crime

ESTAÇÃO DE COMBOIOS

Pro-Melhor serviço de trânsito
Con-Nada

EXPO

Pro-Dinheiro de impostos
Con-Nada

BIBLIOTECA

Residencial:
Pro-Valor do terreno
Con-Nada

MOINHO DE VENTO

Comercial:
Pro-Dinheiro de impostos
Con-Nada

PARQUE DA CIDADE

Qualquer Zona:
Pro-$100/Ano para a cidade
Con-Nada

A TUA CASA

Residencial:
Pro-Aumenta o valor do terreno
Con-Nada

MONUMENTO A MÁRIO

Qualquer Zona:
Pro-Valor do terreno
Con-Nada

BANCO

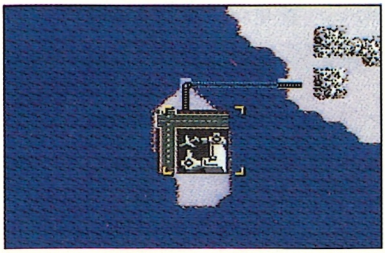
Comercial:
Pro-Obter empréstimos
Con-Nada

CONSTRÓI UM AEROPORTO

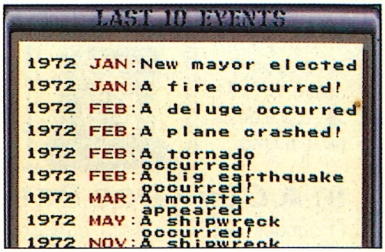
A tua cidade está no bom caminho para se tornar uma Capital. Tal como as cidades reais deste tamanho, a área de negócios será cada vez mais comercial, e as zonas industriais passarão a ter menos peso. Uma vez que a zona comercial sofrerá amplo desenvolvimento caso exista um Aeroporto, é altura de construires um. O preço de $10 000 pode parecer muito elevado, mas a repercussão no desenvolvimento do sector comercial, compensará. A localização do aeroporto é uma decisão muito importante. Um Aeroporto gera poluição que vai baixar o valor do terreno em redor. A segunda consideração, é que tende a haver despistes de aviões perto dos aeroportos. Se construires o aeroporto no centro da cidade, a queda regular de aviões provocará incêndios que irão destruir vastas áreas. Aeroportos colocados em Ilhas, Penínsulas, e nos cantos dos terrenos, terão um impacto ambiental inferior. Outro benefício, é que, depois de construires o aeroporto, ser-te-á oferecido um Expo Gift (Presente Expo) que deves construir na área industrial.

PASSO A PASSO

O terreno da Cidade de Treino é muito limitado no que diz respeito a espaço. Felizmente, há duas pequenas ilhas perto. A ilha a sudoeste é o local ideal para a construção de um aeroporto, porque a poluição não afectará outras áreas e os aviões cairão no mar. Para construires o aeroporto, usa o símbolo do aeroporto , e posiciona o cursor sobre a pequena ilha como mostra a figura abaixo. Puxa a energia a partir da cidade, fazendo passar a Rede Eléctrica pelo canal. Certifica-te que não haja construção de uma Via Férrea junto à rede de cabos eléctricos, dado que os comboios podiam danificar os cabos.



A poluição não interessa aqui.



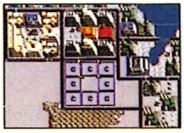
De vez em quando, prevê-se quedas de aviões.

MAIS ZONAS COMERCIAIS

Cidades com Aeroporto têm tendência a atrair negócios internacionais. Para tirares o maior partido desta situação, deves construir um novo Bloco Comercial. O melhor lugar é perto dos outros Blocos Comerciais já existentes no centro da cidade. Estas novas Zonas Comerciais também levam a um maior desenvolvimento das Zonas Residenciais adjacentes.

PASSO A PASSO

Cria um Bloco Donut usando o símbolo de Zona Comercial e, no centro, coloca um parque. Quando receberes um Presente que beneficie as Zonas Comerciais, coloca-o no centro. Constrói uma via férrea em torno da parte exterior do bloco e certifica-te que haja fornecimento de energia.



OPERAÇÕES AUTOMÁTICAS

Queres facilitar um pouco a tua vida? Com o Auto Bulldoze, constrói Estradas, Vias Férreas, Zonas e outros edifícios sobre parques e florestas sem os demolir. O Auto Budget (Orçamento Automático) anula a necessidade de aprovar os orçamentos anuais. O Auto Goto (Ir a), leva-te para a cena de um desastre. B. G. M. liga e desliga a música.

IR À CENA DOS DESASTRES

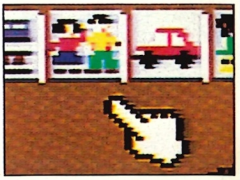
O símbolo Goto pisca quando acontece um desastre. Leva o cursor até esse símbolo e carrega em Ⓑ, para seres directamente transportado para a zona do desastre.

AVALIANDO A CIDADE

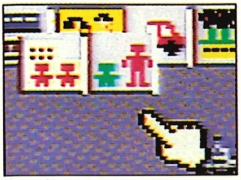
Com a tua cidade prestes a tornar-se capital, estás a meio do objectivo. O comércio está em expansão devido ao aeroporto. A indústria floresce devido ao teu planeamento excepcional e, em parte, também devido à nova Expo que construíste por perto. A estrutura em blocos das tuas Zonas, permite um uso eficiente do terreno. Com o rápido aumento da população, e o generoso empréstimo Bancário, as tuas finanças estão a entrar nos eixos. O futuro mostra-se risonho para a tua cidade. Os maiores desafios consistem, agora, em entender melhor como manipular os impostos, de modo a influenciar a imigração e a maximizar o uso dos Terrenos.

DENSIDADE & CRESCIMENTO POPULACIONAIS

Sabendo onde a população é alta ou baixa, e para onde as pessoas se estão a mudar, ajuda a superar problemas no planeamento da cidade. Vai ao Menu de Informações e ao Écran Mapa. Carrega no Símbolo da População , e dois novos símbolos aparecem: Population Density (Densidade Populacional), e Population Growth (Crescimento Populacional). Crescimento e densidade populacionais mínimos, podem ser indício de problemas nessa área, como, por exemplo, elevados custos de habitação, ou desemprego.

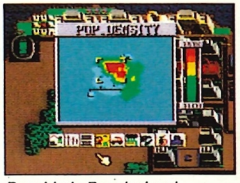


O Mapa da População.



Crescimento ou Densidade.

Crescimento Populacional.



Densidade Populacional.

NÍVEL 5: METRÓPOLE

A Metrópole - com um mínimo de 100 000 habitantes - é o nível mais elevado que podes atingir na cidade de treino. É também o teu objectivo. Para alcançares esse nível, precisas de utilizar todos os centímetros de terreno, e ainda usar estratégias especiais, como alteração de impostos. Tens também que estar preparado para desastres. Uma queda de avião, ou um terramoto, nesta altura, podem fazer muitos estragos.

Área de Problema: Poluição

Área de Problema: Baixo Crescimento

Área de Problema: Crime

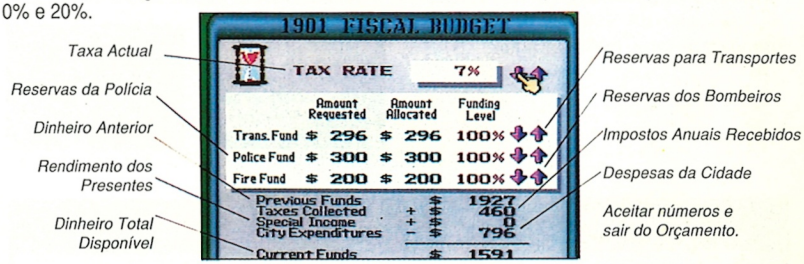
P&R: CARO DR. WRIGHT: COMO CONSEGUIREI MANTER O CRESCIMENTO DA MINHA POPULAÇÃO?

Muitos presidentes chegam facilmente ao nível de capital, mas logo se apercebem que o crescimento começa repentinamente a diminuir. O que eu geralmente lhes digo é, então esperavas um piquenique? Depois sugiro-lhes que procurem áreas com problemas usando os mapas, e os gráficos. Os preços das casas são geralmente um problema. Outras vezes, o problema é o desemprego. Podes ter que te debater com uma poluição mais elevada, caso queiras investir na indústria, com o objectivo de criar mais postos de trabalho. Mas a maneira mais fácil de fazer a diferença, é baixar os impostos. Se quiseres ver as pessoas contentes, é permitir que tenham mais um dinheirinho nos bolsos - este é o Wright Method (Método Certo).

IMPOSTOS & ORÇAMENTOS

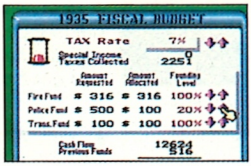
IMPOSTOS

Os SimCidadãos, como todos os outros, detestam pagar impostos elevados. O jogo começa com uma taxa a 7%. Isto é bom por pouco tempo porque, como precisas de muito dinheiro para aplicar na construção, depressa vais achar que precisas de poupar. No entanto, agora, a tua cidade já atingiu um nível populacional tal, que é possível gerar bastante dinheiro baixando, consequentemente, as taxas. Entra no Menu de Informações e escolhe o símbolo Tax. As taxas podem ser ajustadas entre 0% e 20%.

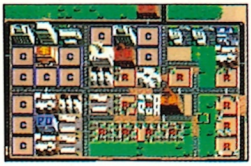


FUNDOS DESTINADOS A SERVIÇOS

Todos os anos gastarás uma certa quantia do teu dinheiro com os serviços públicos da cidade, como, por exemplo, polícia, bombeiros e transportes. O SimCity coloca automaticamente estas reservas a uma taxa de 100%, mas a percentagem pode ser alterada (usando as setas), se estiveres a precisar desesperadamente de dinheiro. Embora possas poupar dinheiro diminuindo estes fundos, também enfrentarás problemas de aumento das taxas criminais, incêndios incontroláveis, e estradas e vias férreas deterioradas.



Poucas reservas destinadas à Polícia, significam mais crime.



Sem manutenção, as estradas depressa se deterioram.

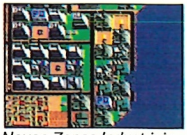
OCUPANDO TUDO

Chega a altura em que tens de utilizar as áreas vazias do terreno. Precisas de todo o tipo de Zonas, mas mais as Residenciais do que as Comerciais e Industriais. Muitos dos Parques existentes entre as Zonas Industriais devem ser reconvertidos e as florestas restantes também têm de ser sacrificadas. Conforme os Presentes aparecem, coloca-os no centro dos blocos Donut.

PASSO A PASSO

Cria um bloco em Donut de Zonas Residenciais na parte sudoeste da cidade como é mostrado abaixo, depois cria um longo bloco residencial ao longo da água. Não te esqueças de colocar Esquadras e Vias Férreas. Embora uma parte da Via Férrea seja sobre água ainda dá acesso às Zonas. As Zonas industriais devem concentrar-se ao longo da margem Este. Ocupa primeiro os lotes perto da água.

Novas Zonas



Novas Zonas Industriais

LANDFILL

Um dos Presentes mais úteis é o Landfill (Aterro), que te permite criar uma área de água por $100. Podes então construir novas Zonas ou estruturas nesse novo pedaço de terreno. O aterro só aparece quando ocupares quase todo o terreno. Depois receberás três ou quatro aterros de seguida. Este terreno recuperado, só tem área suficiente para a construção de uma Zona, e não permite a passagem de uma Via Férrea. Ganha terreno na parte sul da cidade, com o objectivo de construir Zonas Industriais extra. A poluição na água não afecta a cidade e os empregos são um bom bónus.

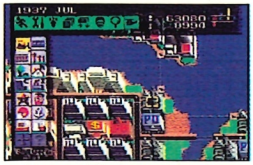
O Presente Landfill

Constrói um Landfill

MELHORAR A CIDADE

O Valor dos Terrenos desceu.

Às vezes tens de demolir prédios para fazer um uso mais eficiente do espaço disponível ou para resolver um problema. Na Cidade de Treino que estás a construir, as Zonas Comerciais no nordeste tornam-se muito poluídas. O desenvolvimento inverteu-se e os edifícios estão a ficar mais pequenos. Deves demolir as duas fábricas mais próximas e construir parques. Novas áreas industriais podem ser construídas mais longe.



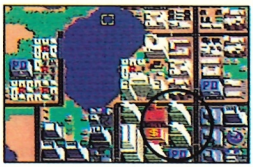
Demole as fábricas poluentes.

Substitui as fábricas por parques.

ALCANÇAR O TOP

Quando duas Zonas Comerciais estão lado a lado, e ambas chegam ao nível mais alto de desenvolvimento, tornam-se numa enorme torre combinada chamada Top. O mesmo acontece com as Zonas Residenciais. Atingir o nível Top deve ser um dos teus maiores objectivos. Os edifícios Top apresentam a maior concentração comercial/residencial. Esta é uma das razões porque deves construir o mesmo tipo de Zonas perto umas das outras. A colocação de Presentes perto destas Zonas, pode ajudá-las a atingir o nível Top. As Zonas Industriais não atingem o Top.

As zonas devem tocar-se.



Ambas as Zonas podem atingir o nível Superior.

Se se reunirem as condições ideais, aparece um Top.

DESASTRES

Como verificaste nas páginas iniciais deste manual, os desastres são frequentes em SimCity. Podes provocá-los, ou eles podem acontecer quando menos se espera. O desastre mais frequente é a queda de aviões, que acontece regularmente quando se constrói um aeroporto. Os outros desastres podem depender das tuas acções ou podem acontecer ao acaso.

INUNDAÇÃO

Poderá haver inundações em áreas não desenvolvidas perto de água. Se se espalharem, os edifícios deteriorar-se-ão, com hipóteses de deflagração de incêndios.

INCÊNDIO

O fogo espalha-se rapidamente pelos edifícios se não houver bombeiros. Todos os acidentes causam incêndios.

TERRAMOTO

Os edifícios são reduzidos a escombros e aparecem incêndios por toda a cidade. Este pode ser o desastre mais devastador.

QUEDA DE AVIÃO

Os aviões tendem a cair perto de aeroportos. Pode haver destruição de edifícios e ocorrência de incêndios.

TORNADO

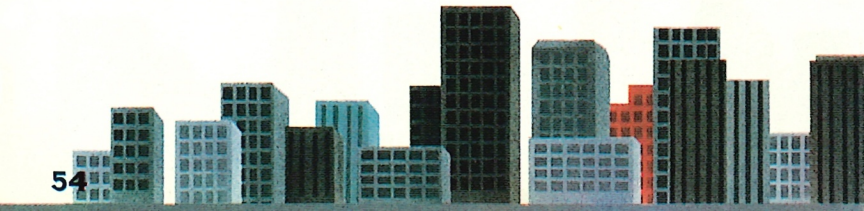
O tornado deixa um rasto de destruição por toda a cidade, destruindo edifícios e dando origem a incêndios.

ATAQUE DO MONSTRO

Bowser avança sobre as fontes de poluição pisando tudo o que encontra no seu caminho. Os incêndios começam em muitos sítios.

ACIDENTE NUCLEAR

Quando uma Central Nuclear explode, uma larga área em redor fica radioactiva e a central fica inutilizada durante décadas.



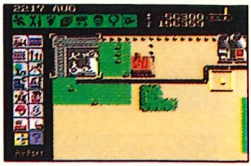
SOBREVIVER A DESASTRES

Os desastres podem ser bem divertidos, mas quando estiveste durante muito tempo a construir uma cidade, pode ser desencorajador quando tudo fica destruído por um terramoto, ou por um incêndio. Por isso é que é preciso prever a possibilidade de desastres e reagir rapidamente quando ocorrem.

PREVENÇÃO

Financia os bombeiros, e certifica-te que a cidade tem uma rigorosa cobertura contra incêndios. Todos os blocos devem ter várias ligações eléctricas. Usa os parques e o terreno aberto como corta fogos. Outros passos incluem o desenvolvimento das áreas costeiras para evitar inundações. Construir o aeroporto na orla da cidade para reduzir as quedas de aviões e limitar a poluição para evitar que o Bowser apareça, podem ser boas soluções.

Observar a cobertura de incêndios


Constrói o aeroporto num lugar seguro

PASSOS DE EMERGÊNCIA

1. Controlo de Incêndios

Evita incêndios demolindo estruturas danificadas ou queimadas, ruas e entulhos.

2. Repõe energia

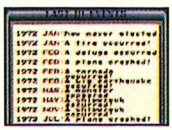
Usa Redes Eléctricas para repôr a energia nas Zonas que mostram o símbolo a piscar. Se não o fizeres, as pessoas abandonam-nas.

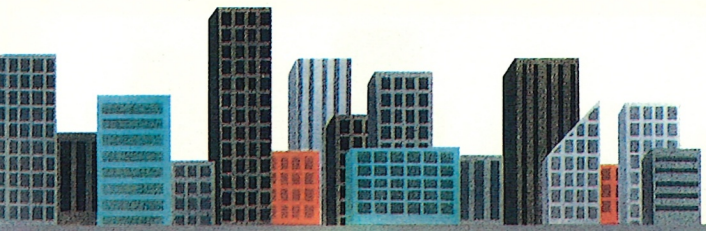
3. Reconstrói

Depois dos incêndios extintos, deves demolir os edifícios danificados e construir novas Zonas, Estradas e Vias Férreas, prevendo os respectivos serviços.

A HISTÓRIA DA CIDADE

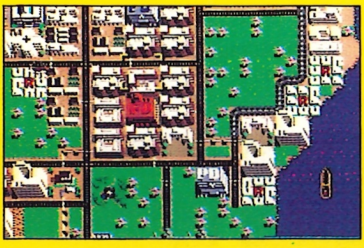
As cidades, como as nações, são influenciadas por acontecimentos históricos. A tua cidade também tem história. Podes ver esses acontecimentos indo ao Menu de Informação e ao History Screen (Écran de História). Este écran lista os 10 maiores acidentes históricos.

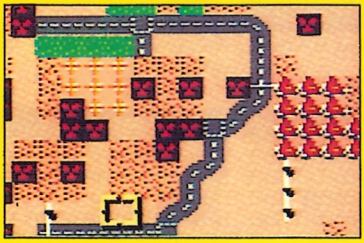


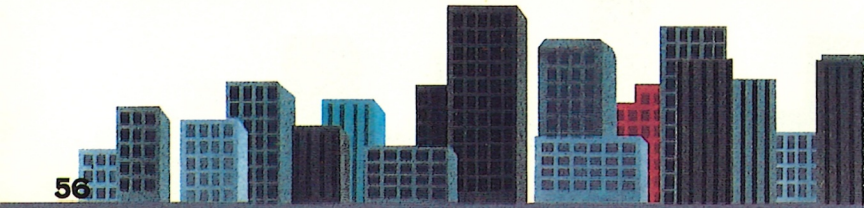


ARQUIVOS DO DR. WRIGHT:
O CASO HOOCARES

A população de Hoocares, Flórida, nunca pensou que a sua cidade pudesse vir a ser assolada por um desastre. Era uma pacata cidade cheia de sol e sumo de laranja. A vida era boa. A sua zona costeira era selvagem, o que fazia com que fosse excelente para pesca. O aeroporto tinha sido convenientemente construído no coração da cidade, e a central nuclear evitava o nevoeiro nos céus. Os vendedores que tentavam vender à cidade carros de bombeiros, perdiam o seu tempo. Tudo correu bem até 1959, quando um terramoto a atingiu como uma manada de bisontes espantados. Claro que, na sequência, se verificaram numerosos incêndios e um acidente nuclear, o que já era suficientemente grave, mas, pior ainda, um maremoto inundou a cidade e, com tanto fumo e confusão, os aviões começaram a chocar com os arranha-céus. Havia apenas um Quartel de Bombeiros, mas nem esse pode ajudar pois também fora destruído pelo terramoto. E esta é a história de como praticamente se perdeu uma cidade inteira.

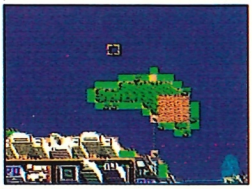




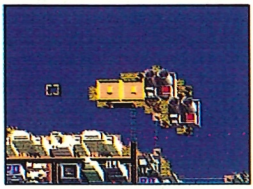


FAZENDO MAIS TERRENO

O Presente Landfill (Aterro), é a melhor forma, mas não a única, de arranjar novos terrenos para desenvolver. Quando constróis parques e outras estruturas ao longo das margens da água, é criada uma pequena secção de terra.Estas pequenas adições podem fazer uma grande diferença. Se construires parques em torno das margens da ilha onde se localiza a tua Central Eléctrica, ganharás terra suficiente para construir mais duas Centrais e duas Zonas Industriais. Deves demolir a Central existente e construir duas novas, pois vais precisar delas para evitar falhas de energia que limitam o crescimento.



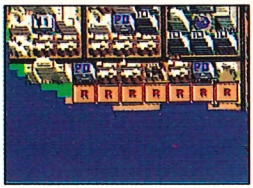
Constrói parques ao longo das margens.



Agora há espaço para crescer.

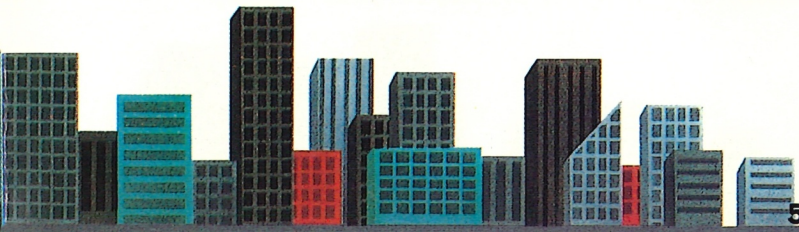
MAIS ZONAS COSTEIRAS

Alguns pedaços de terra parecem inúteis porque não têm área suficiente para construir Vias Férreas ou Estradas. Este é normalmente o caso de zonas perto de água onde a península se separa do continente. Se construires a Zona, prevendo a passagem de Estradas e Vias Férreas sobre água, ao longo de toda a faixa exterior, esta Zona comporta-se como outra que tenha acessos normais, e desenvolve-se.



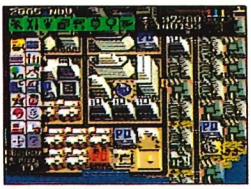
Esta área parece inútil.

Acessos são a solução do problema.

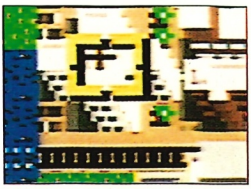


MODIFICANDO A CIDADE

Pequenas modificações fazem, muitas vezes, grande diferença. Para rentabilizar ao máximo o espaço, isso significa, geralmente, alterar a posição das Zonas. Por exemplo, se uma Zona Industrial estiver abandonada, não apresentando desenvolvimento, talvez possas substituí-la por uma Zona Industrial, ou substituir Zonas Industriais, por Zonas Comerciais. Outro método é demolir hospitais ou escolas para construir Zonas que se desenvolvam. (Um aviso: se demolires muitos hospitais ou escolas, pode ocorrer um desastre). Se uma torre Top estiver rodeada por edifícios altamente desenvolvidos, deves demolir meio Top e reconstruir uma nova Zona, obtendo, assim, dois Tops.



Substitui Zonas não desenvolvidas.

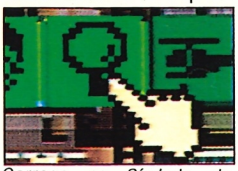


Muda um hospital.

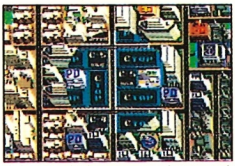
Estas quatro Zonas devem ser dois Tops.

O SÍMBOLO DE INSPECÇÃO

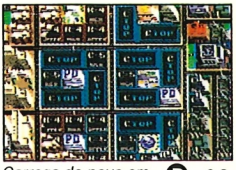
A opção de inspecção permite-te ver o nível de desenvolvimento de qualquer Zona na tua cidade. Vai à barra superior, ao símbolo de inspecção. Quando carregas em B, aparece um círculo. Dentro do círculo, as Zonas aparecem marcadas com os seus níveis de desenvolvimento. R-4 High (Alto), por exemplo, significa que é uma zona Residencial no nível 4, desenvolvimento elevado. As Zonas Comerciais têm cinco níveis, mas as Residenciais e Industriais só têm quatro.



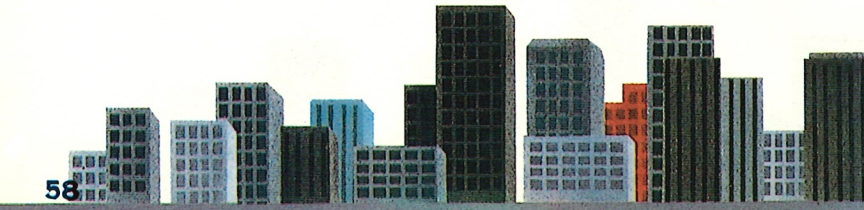
Carrega no Símbolo de Inspecção.



A Lente de Inspecção Aparece.

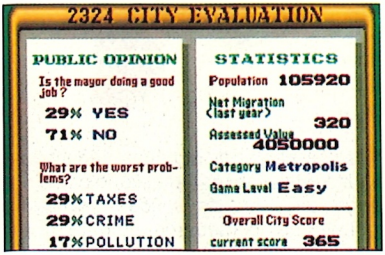


Carrega de novo em B e a lente aumenta.



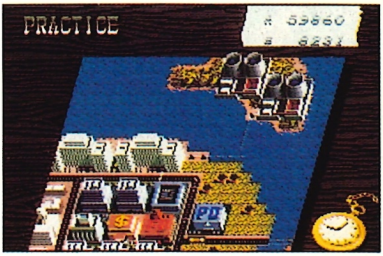
AVALIAÇÃO DA CIDADE

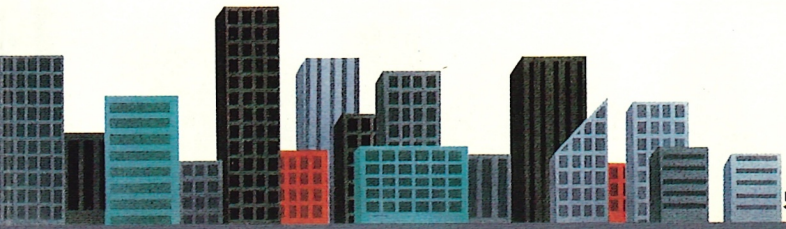
Agora deves estar prestes a atingir o nível Metrópole. Muitas das Zonas Comerciais chegaram ao nível Top de desenvolvimento. A Indústria, embora criando fontes de poluição na Costa Este, gerou muito emprego. A maioria das Zonas Residenciais também está bem desenvolvida, embora talvez precises de usar mais alguns Presentes. A opinião pública mostra que os custos de habitação, o Crime, os Impostos, e a Poluição não são considerados grandes problemas. Ainda assim, podes ter dificuldade na obtenção dos últimos milhares de habitantes até perfazer os 100 000. Aumentas a tua população apertando um pouco mais as Zonas Industriais e baixando os impostos para 0%. No próximo capítulo enfrentarás o desafio de criares uma Megalopolis, conhecendo algumas das técnicas que tornarão isso possível. Saberás como apertar as Zonas e forçar a oferta de mais Presentes. Estas técnicas também podem ser usadas na Cidade de Treino para aumentar a população.



PANORÂMICA

O Presente da Panorâmica é um modelo especial e comemorativo da tua cidade, vista de um determinado ângulo. Vai à barra do topo e ao Menu de Informação, depois ao Símbolo View (Panorâmica). Podes movimentar-te pelo modelo, mas não podes fazer alterações. Trata-se apenas de visionamento.

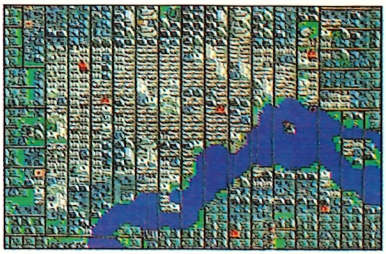




NÍVEL 6: MEGALOPOLIS

O grande objectivo de cada Presidente é criar uma Megalopolis de 500 000 habitantes. A Cidade de Treino é muito pequena para atingir tal objectivo, mas há cerca de 1000 terrenos que poderás escolher para começares a tua Cidade. Todos os problemas que encontraste na cidade de Treino acontecem nas grandes cidades. Mas, no caso das grandes cidades, os problemas são maiores e, alguns deles, serão completamente novos. Mas não te preocupes demasiado. Haverá benefícios que não tiveste na Cidade de Treino. Novos presentes estarão às tuas ordens, e novos caminhos vão estruturar a tua cidade, tornando-se fundamentais. Neste capítulo, vamos contar-te algumas pequenas coisas que te poderão ajudar a atingir o objectivo, mas vai ser necessário praticar muito. Vais aprender também mais coisas sobre o Quadro de Opções (Scenario Options) do Sim City - desastres e desafios à beira de acontecerem - e mais, nós vamos partilhar algumas ideias criativas que transformarão este jogo num mundo inimaginável.

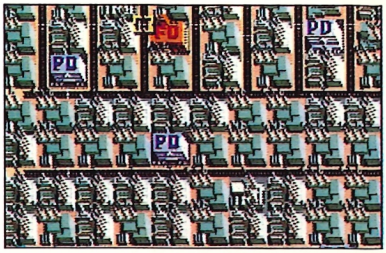
Ainda não parece uma Megalopolis.



Mas presidentes dedicados atingem os objectivos.

WRIGHTON

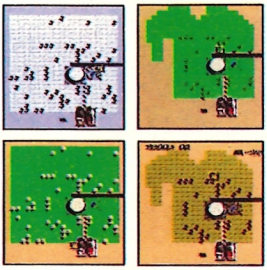
Dr. Wright dedicou muitos anos à pesquisa dos pormenores de planificação urbana antes de começar a trabalhar na sua obra-prima, WRIGHTON. Como podes ver, o vasto terreno é tão acessível como o da tua cidade de Treino. Só numa coisa se torna diferente, é que WRIGHTON situa-se num continente, e não numa ilha, tendo ainda um rio a atravessá-la. Irás notar que as Zonas Comerciais não ficam no coração da cidade como acontecia na Cidade de Treino. A estratégia para construir cidades no continente é bastante diferente. As Zonas Industriais devem ficar sempre num extremo do terreno para minimizar os efeitos da poluição. As Zonas Comerciais deverão formar um anel em torno da parte central de Zonas Residenciais. Claro que o Dr. Wright é o próprio a admitir que esta é uma entre muitas estratégias que o presidente pode seguir.



Zonas Industriais são construidas na periferia.

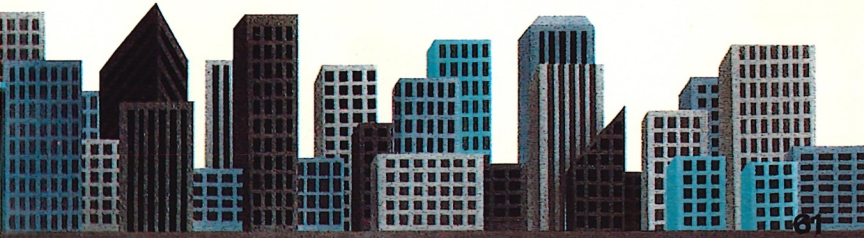
O resto da cidade está centralizada.

O TEMPO EM SIMCITY

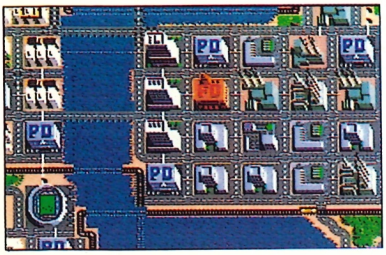


O mesmo Estádio pode aparecer diferente, conforme as estações do ano.

O tempo interfere em vários aspectos de SimCity. As Zonas só se vão desenvolvendo com o decorrer do tempo. É que, tal como na vida real, é preciso tempo para se resolver os problemas. Por sorte, tens muito tempo disponível. Poderás jogar milhares de anos de tempo de jogo se o desejares. No futuro, aparecerão mudanças em alguns gráficos, como o estádio. A curto prazo, poderás ver as alterações de estações.

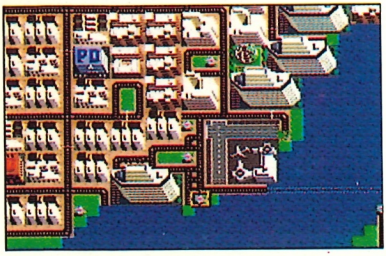


CIDADES CONTINENTAIS

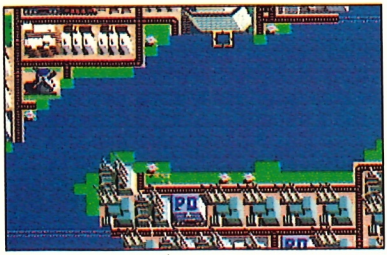


Pontes e túneis são importantes.

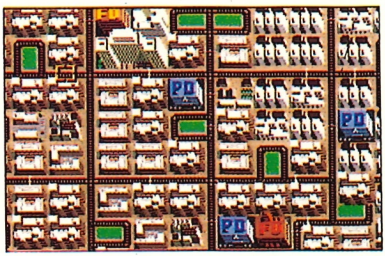
As cidades continentais apresentam novos desafios e requerem novas estratégias. As duas grandes diferenças são o facto de poderes construir até ao fim do terreno, e a existência de um rio ou rios que dividem o terreno. Construir até ao final do terreno implica zonas estruturadas em linha recta e sistemas de transporte, enquanto que construir a direito pela costa é bastante difícil. Os rios também funcionam como divisores da cidade. Por exemplo, as Zonas Industriais localizadas na margem do rio não ajudarão a aumentar a população da outra margem. Um dos maiores benefícios sentido com a Construção de Zonas Industriais nas margens, é que metade da poluição sai do mapa, e não afecta a cidade. Isto é muito importante quando se trata de indústrias altamente poluidoras, Aeroportos e Centrais Térmicas a Carvão.



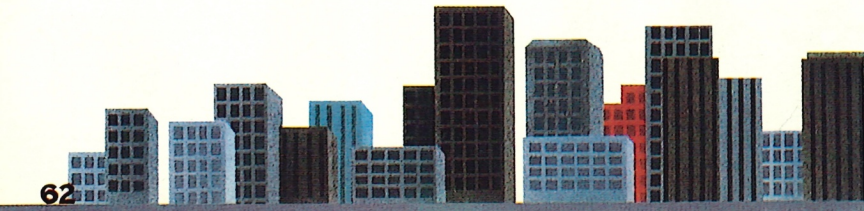
Uma zona sem acidentes.



Os rios marcam a diferença.



O centro da cidade tem novo aspecto.



DICAS E TRUQUES DO DR. WRIGHT

Devido a aturada investigação em SimCity, o Dr. Wright descobriu formas úteis de arrumar a população e obter Presentes. "Não é exactamente fazer batota", diz o Dr. Wright. Eu prefiro pensar nisso como formas adequadas de tirar partido das circunstâncias.

ENCAIXAR ÁREAS

Encaixar Zonas Residenciais é uma boa maneira de obter maior aproveitamento do que o normal. Quando as Zonas Residenciais estão cheias de um dos lados só com vivendas, deves demoli-las e, nesse espaço, construir rapidamente uma nova Zona Residencial. Esta arrumação, pode ser forma de aumentar a densidade populacional, mas essas Zonas não atingirão o nível Top.

Uma fila de casas

Demolir no topo

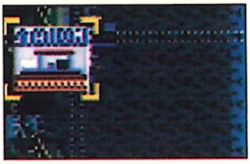
Reconstruir uma nova Zona

Ambas as zonas crescem.

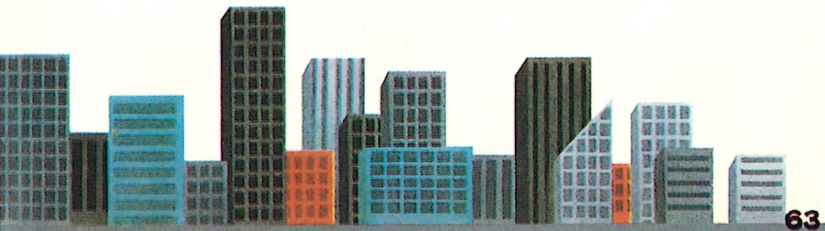
FORÇAR OS PRESENTES

Para que apareça um Presente é necessário reunir um conjunto de condições. Por exemplo, se construires Vias Férreas extra em número suficiente, receberás uma Estação de Combóios. O mesmo acontece com os Parques da Cidade (constrói parques), Esquadras de Polícia e Quartéis de Bombeiros (Constrói Esquadras e Quartéis), com o Banco (reduz o dinheiro abaixo dos $2000) ou com o Parque de Diversões / Casino (constrói Zonas Residenciais). Quando tiveres o Presente, podes demolir o que estiver em excesso. Esta é uma boa estratégia se tiveres dinheiro extra.

Constrói Vias Férreas extra.



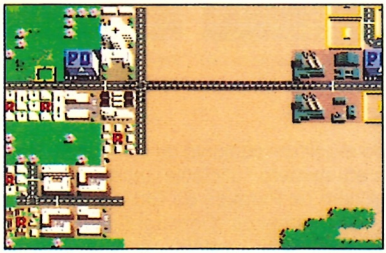
Recebe a Estação de Comboios.



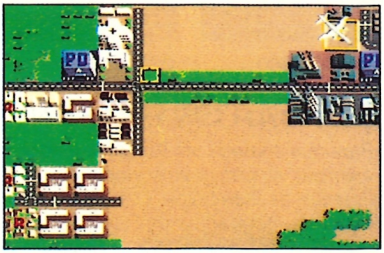
O Esquema Verde

Uma cidade verde com muitos parques é um sítio onde é bom viver. É tão verdade em SimCity como na tua cidade. Os Parques também oferecem muitas vantagens. Já viste que ajudam a valorizar os terrenos, o que, por sua vez, reduz os índices de criminalidade. Também podes controlar a poluição usando Parques. As estradas principais com muito tráfego podem ser ladeadas por parques para reduzir os níveis de poluição. Também aprendeste que podes utilizar os parques para aumentar o espaço útil de terreno ao construir junto à costa. Outro dos benefícios dos parques junto à costa, é que eles reduzem drásticamente os efeitos das inundações. Os parques podem ajudar ao desenvolvimento das Zonas, actuando como corta fogo entre vizinhanças e levando ainda ao aparecimento de Parques da cidade, o que resulta em desenvolvimento adicional. Em resumo, construir muitos parques é uma boa forma de fazer a cidade crescer.

Põe parques em volta das indústrias.



Ladear as estradas com parques reduz a poluição.



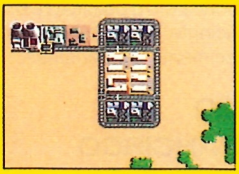
As estradas geram poluição.

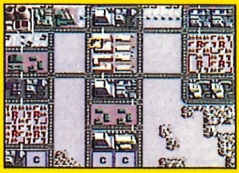
AVALIAÇÃO DA MEGALOPOLIS

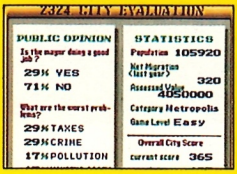
Chegar a Megalopolis não será fácil. Parte da tua estratégia será baseada no terreno que escolheres. Se houver muita água, a tarefa será mais difícil. Algumas regras básicas ajudarão: usa Centrais Nucleares para poupar espaço e reduzir a poluição, constrói Zonas Industriais ao longo da margem do terreno, usa a técnica de encaixar Zonas para concentrar as tuas áreas, utiliza os Presentes para ajudar ao desenvolvimento das Zonas, enche os espaços vazios com parques, e constrói Vias Férreas em vez de Estradas.

OS ARQUIVOS DO DR. WRIGHT: O CASO PLANLESS

A Presidente da Câmara Irma Speedy queria que Planless, Washington, se tornasse Megalopolis o mais depressa possível. Tendo sido minha aluna, sabia que as Zonas Comerciais deveriam ficar entre as Zonas Industriais e as Zonas Residenciais, mas ela não aprendeu a lição mais importante, a de criar um plano base, donde resultou um aparecimento de indústrias por todo o lado do mapa, rodeadas por Zonas Comerciais e Zonas Residenciais. A cidade não tinha coração, e nenhuma das mini-cidades atingiu o seu potencial total. Por outro lado, cada uma das mini-cidades apresentava poucos problemas. Com um pouco mais de trabalho, ela poderia ter salvo a cidade, mas alguns outros presidentes salvaram as suas cidades e arruinaram Planless. Não é fácil ser Presidente da Câmara!



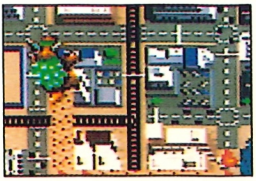




CENÁRIOS

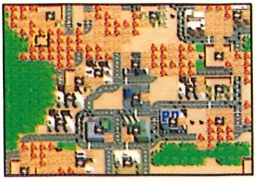
Encontras seis cenários em SimCity, mais os dois cenários de bónus para os presidentes que, com sucesso, resolverem os seis primeiros. Cada cenário leva-te ao gabinete do Presidente da Câmara de uma cidade cheia de problemas, ou prestes a enfrentar uma catástrofe. Mas isso não é tudo. Todas as cidades têm problemas secundários que também precisam de ser resolvidos. Em cada passo, terás um limite de tempo para corrigir os problemas e pôr a cidade a funcionar como deve ser.

TÓQUIO



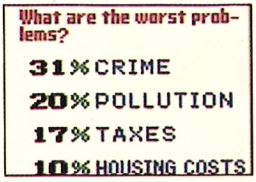
Se leste o capítulo de abertura deste livro, já sabes da devastação deixada por Bowser quando passou por Tóquio. Os outros problemas incluem a poluição e o ineficiente sistema de transportes. A energia nuclear vai ajudar, bem como o crescimento de indústrias.

SÃO FRANCISCO



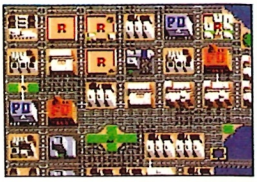
A cidade da baía está prestes a ser sacudida por um enorme terramoto. Terás de optimizar a protecção contra incêndios e prever cabos eléctricos suplementares entre bairros, antes do abalo. Depois, precisas de consolidar algumas zonas no sul e construir um aeroporto.

DETROIT



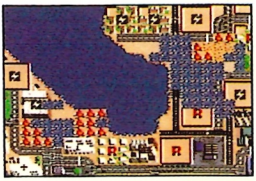
A Cidade Motor está dominada pelo crime. Precisas de construir Esquadras de Polícia, Parques, depois encorajar o desenvolvimento industrial, o que vai fazer aumentar a população. O dinheiro é um grande problema, e podem ocorrer outros desastres, como por exemplo, cheias.

BERNA



Berna, na Suiça, desenvolveu-se sem um mapa de estradas e agora o tráfego ameaça sufocar a cidade. Tens que criar um sistema de tráfego em massa, e destruir as estradas desnecessárias. Vai ser dispendioso, e os cidadãos já são contra os impostos.

RIO



Devido ao aquecimento da terra no século XXI, o Rio está prestes a ser inundado. Desenvolver as barreiras suficientes, é a tua primeira tarefa. Depois, tens de lidar com o crime, poluição e quebras de energia. Todos estes problemas ocorrem paralelamente às cheias.

BOSTON

Quando há um desastre numa Central de Enegia Nuclear em Boston, uma enorme área de cidade fica desabitada. O teu trabalho é desenvolver outras áreas para repôr a Indústria desaparecida. A poluição e o crime também vão ser um problema e nunca há dinheiro ou tempo suficiente.

CENÁRIOS DE BÓNUS

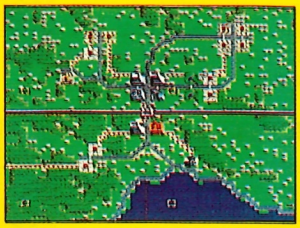
Se conseguires resolver os problemas destes primeiros seis cenários, vais ter oportunidade de entrar em Las Vegas, depois de um ataque de OVNIS. Infelizmente, não tens tecnologia para enfrentar os extraterrestres. Depois disso, vem Freeland - um terreno sem rio.

CIDADES CRIATIVAS

Resolver catástrofes ou tentar chegar a Megalopolis, são dois modos de jogar, mas existem muitos mais. Uma das maneiras mais excitantes de jogar é fazer a sua própria cidade, a cidade favorita. Escolhe uma plataforma do terreno que se assemelhe à área de cidade que queres modelar, depois começa a construir. talvez queiras fazer melhoras no sistema de estradas de Los Angeles. Se quiseres criar uma versão SimCity de Memphis ou Londres podes fazê-lo também. Ou talvez gostasses de criar uma cidade perfeita, ou uma comunidade de cidades! Alguns presidentes gostam de ideias bizarras, tais como criar uma cidade sem um sistema de tráfego de massas, em que, ao mesmo tempo, não haja problemas de tráfego. Também podes usar SimCity para fazer desenhos e gravuras. Está tudo nas tuas mãos. Deixa a tua criatividade actuar. Em baixo, há exemplos de cidades, alguns modelos de cidades reais e, outros, completamente inventados.

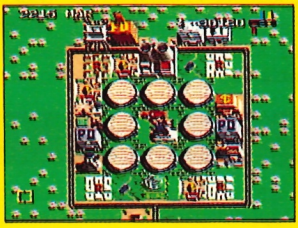
GREEN JUNCTION

Green Junction, Arkansas, é uma cidade pequena e rural com uma estação de caminhos de ferro, campos, florestas, um lago e sem indústria. Este seria um óptimo sítio para viver, a não ser que precisasses de emprego. Green Junction é a prova que as cidades podem ter qualquer tamanho e forma.



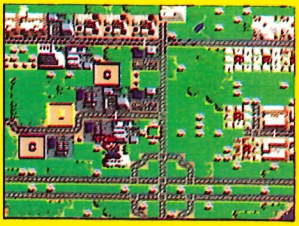
FUN CITY

Fun City, é uma cidade com algo de muito especial. O seu presidente leva muito a sério passar o tempo divertidamente com parques em abundância, e muito mais. O herói favorito do presidente está imponentemente colocado no centro da cidade, sítio onde também mandou construir a sua casa e a dos seus amigos.



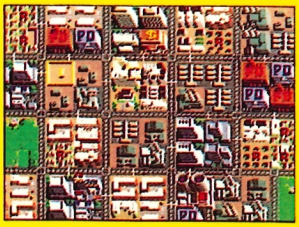
REDMOND

Redmond, Washington, é o quartel general da Nintendo Americana. É um local verde e agradável mas, como podes ver, existem alguns problemas de trânsito, porque muita gente a quer visitar. O QG da Nintendo é nos edifícios perto do Mario e da autoestrada.



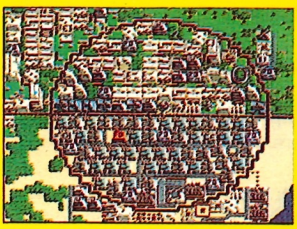
PATCHWORK CITY

O presidente de Patchwork City não tinha conceitos muito claros de planeamento, mas o seu sentido de cor e composição é verdadeiramente impressionante. Por outro lado, quem diz que uma cidade tem que ser enorme ou prática?



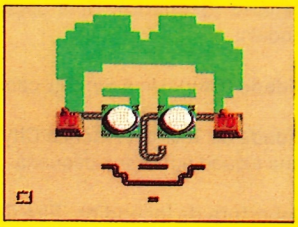
ROUND BUTTE

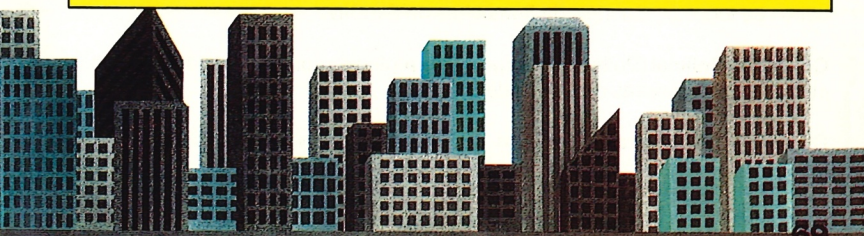
Round Butte, Utah, foi construída em círculo para comemorar os círculos feitos pelos pioneiros, à noite, com os seus carros. Talvez não seja o desenho mais prático de uma cidade, mas cresce estavelmente, apesar do sistema de transportes todo às curvas, e do elevado nível de poluição.



DR. WRIGHT

O esquema de construção da cidade de Wright, foi baseado no retrato do próprio Dr. Wright. Não é uma cidade funcional, mas demonstra que a beleza está nos olhos do construtor assim como do observador. Diz o Dr. Wright, "eu sempre quis deixar a minha marca no mundo". Agora deixei a minha cara!"





GLOSSÁRIO

Aldeia (Village): Uma SimCity com uma população entre 0 e 2000 habitantes.

Banco (Bank): Empresa que empresta dinheiro. A SimCity Savings & Loan, emprestar-te-á $10 000.

Barra Lateral (Side Bar): A coluna dupla do lado esquerdo do écran, com símbolos usados para construir coisas.

Barra de Topo (Top Bar): Fila de símbolos verdes e pretos ao longo da parte superior do écran, para controlar o jogo, e obter informação.

Bloco (Block): Grupo de zonas colocadas próximas umas das outras, de modo a que os seus lados se toquem.

Bowser: Uma tartaruga gigante que gosta de destruir coisas, como, por exemplo, cidades. É o rei dos Koopas.

Bulldoze: Para destruir uma zona ou estrutura usando o símbolo do Bulldozer.

Capital: Uma SimCity com uma população entre 50 000 e 10 000 cidadãos.

Capital Real (Current Funds): Quantia de dinheiro que resta depois dos impostos terem sido colectados e de se ter reservado os fundos para serviços.

Carregar (Load): Uma opção que te permite recuperar um jogo que fora previamente guardado em memória.

Cenário (Scenario): Uma opção em SimCity, que te permite criar uma cidade modelo.

Cidade (City): Uma SimCity com uma população entre 10 000 e 50 000 cidadãos.

Cidade de Treino (Practice City): Uma opção no SimCity que te permite construir uma cidade numa ilha pequena.

Cobertura de Incêndios (Fire Coverage): A área protegida pelo Quartel de Bombeiros ou todos os Quartéis de Bombeiros de SimCity.

Cobertura Policial (Police Coverage): Área protegida por uma Esquadra de Polícia ou todas as Esquadras de Polícia de SimCity.

Comércio (Commerce): Negócios de que advêm serviços públicos tais como, reparar TVs, vender roupas ou fazer empréstimos.

Crime: Qualquer actividade ilegal. Em SimCity, os elevados índices de criminalidade causam problemas.

Cursor: A caixa ou a mão que podes mover no écran para construir coisas ou escolher uma das opções de jogo.

Custo da Habitação (Housing Costs): O custo relativo de uma casa. No SimCity, o custo das casas sobe conforme as Zonas Residenciais vão atingindo níveis de desenvolvimento superiores.

Desemprego (Unemployment): Quando há mais cidadãos do que postos de trabalho, dá-se o desemprego. Para reduzir esta situação, deves criar postos de trabalho.

Despesas (Expenditures): Dinheiro gasto nos serviços da cidade.

Empréstimos (Loans): Empréstimos em dinheiro que mais tarde serão liquidados.

Energia (Power): No SimCity, "Power" refere-se à energia eléctrica usada em todas as Zonas. As centrais eléctricas e as Redes abastecem-nas.

Escolas (Schools): As escolas surgem nas zonas residenciais.

Falha de energia (Brownout): Quando não há energia suficiente para todas as zonas, algumas delas não recebem nenhuma energia.

Governo (Government): São as pessoas que tomam decisões em nome de toda a comunidade. No SimCity o Presidente da Câmara é a autoridade.

Gravar (Save): Uma opção que serve para guardar o jogo. A bateria dura aproximadamente 5 anos.

Hospitais (Hospitals): Os hospitais surgem nas zonas residenciais e não se desenvolvem mais além da sua forma original.

Impostos (Taxes): Pagamento anual, pelos cidadãos, que é usado pelos governantes para pagar serviços, tais como protecção policial.

Indústria (Industry): Empresas ou fábricas em que se fabricam produtos tais como, carros, yo yos ou jogos de vídeo.

Megalopolis: Uma SimCity com uma população, de pelo menos, 500 000 habitantes.

Menu: Grupo de opções entre as quais podes escolher. A informação do menu permite-te seleccionar diferentes tipos de informação, tal como mapas ou gráficos.

Metrópole (Metropolis): Uma SimCity com uma população entre 100 000 e 500 000 habitantes.

Migração (Net Migration): Termo usado no Voice Screen para indicar quantas pessoas se estabeleceram ou abandonaram a tua cidade, no ano passado.

Opinião Pública (Public Opinion): A opinião dos eleitores da tua cidade, acerca do teu trabalho como Presidente da Câmara, e também sobre os problemas da cidade.

Orçamento (Budget): Processo anual de colectar e pagar impostos.

Plano Base (Master Plan): Uma estratégia global para localizar as diferentes zonas e facilidades no SimCity.

Poluição (Pollution): Os resíduos da indústria, aeroportos e do tráfego. Em SimCity, a poluição causa problemas.

Presente (Gift): Uma estrutura tal como a Biblioteca ou a Expo, que o Presidente da Câmara recebe quando são cumpridas certas condições. Como Presidente da Câmara, podes dar um Presente à cidade.

Presidente da Câmara (Mayor): O cargo máximo na tua cidade. É quem toma as decisões. Em SimCity, tu és o Presidente da Câmara.

Rendimento Especial (Special Income): Dinheiro recebido todos os anos de Presentes como, por exemplo, do Zoo.

Reservas (Funding): Quantidade anual de dinheiro gasto em serviços governamentais tais como a polícia ou bombeiros.

Serviços Governamentais (Government services): Em SimCity, a Polícia, os Bombeiros e os transportes, são serviços de apoio providenciados para a cidade.

Símbolo (Icon): Um símbolo que representa uma acção ou uma coisa. Os símbolos de SimCity são usados para construir Zonas, edifícios, e para aceder a opções de jogo ou informações.

SimCidadão (SimCitizen): Uma pessoa que vive em SimCity.

Simulação (Simulation): Modelo que apresenta algo real, como uma cidade.

Taxa de Imposto (Tax Rate): A percentagem de rendimentos que determina a quantidade de impostos que cada cidadão paga anualmente.

Terreno (Landform): O mapa no qual constróis em SimCity, chama-se "Landform". Consiste nos campos, florestas e zonas de água.

Top: O nível mais elevado de desenvolvimento das Zonas em SimCity. Duas zonas idênticas podem ser colocadas lado a lado, para atingirem o nível de desenvolvimento Top.

Tráfego (Traffic): Quantidade de carros nas estradas. Em SimCity, muito tráfego pode ocasionar problemas.

Trânsito de Massas (Mass Transit): Sistema de vias férreas e eléctricos para transporte de pessoas pela cidade.

Valor do Terreno (Land Value): O preço de um terreno. Em SimCity, o valor dos terrenos é considerado numa escala de baixo a elevado.

Vias Férreas (Rails): O suporte para um sistema de trânsito de massas.

Vila (Town): Uma SimCity com uma população entre 2 000 e 10 000 habitantes.

Voz (Voice): A Opinião Pública em SimCity é vista no Écran Voice, no Menu de Informação.

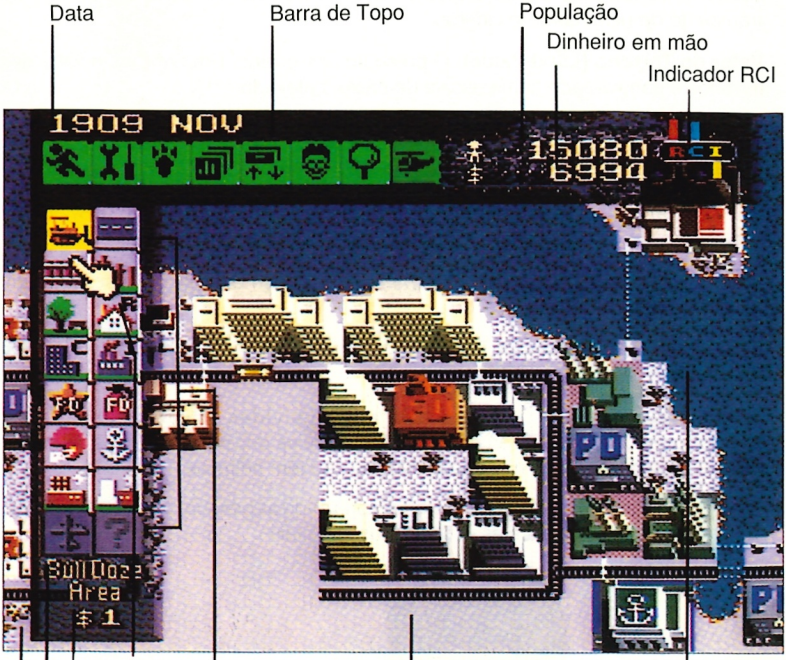
Zona Comercial (Commercial Zone): É uma zona em SimCity onde se localizam as actividades comerciais.

Zona Industrial (Industrial Zone): É a zona de SimCity onde se localizam e desenvolvem as actividades industriais.

Zonas Desenvolvidas / Zonas não desenvolvidas (Developed Zones / Undeveloped Zones): Zonas com grandes edifícios onde há uma elevada densidade habitacional. Zonas não desenvolvidas não têm edifícios.

Zona Residencial (Residencial Zone): A Zona onde as pessoas vivem em SimCity. Aqui também se encontram as escolas e os hospitais.

ÉCRAN DE JOGO



MAPA DE INFORMAÇÃO

O Mapa de Informação global da cidade, mostra a localização das Zonas e indica os locais onde existem problemas.

COMPREENSIVO
Mostra cada tipo de zona

Residencial
Mostra todas as zonas Residenciais

Comercial
Mostra todas as zonas Comerciais

Industrial
Mostra todas as zonas Industriais

REDES DE ENERGIA
Mostra todas as Redes Eléctricas

ESTRADAS E VIAS FÉRREAS
Mostra todas as Estradas e Vias Férreas

POPULAÇÃO
Podes escolher entre

Densidade Populacional ou

Crescimento da população

TRÁFEGO
Mostra a densidade de tráfego

POLUIÇÃO
Mostra a densidade de poluição

CRIME
Mostra as áreas com níveis de criminalidade baixos e elevados

VALOR DOS TERRENOS
Mostra o valor dos terrenos da cidade

SERVIÇOS GOVERNAMENTAIS

Serviço de Incêndios
Mostra as áreas protegidas pelos Quartéis de Bombeiros

Serviço Policial
Mostra as áreas protegidas pelas Esquadras de Polícia.

ESCALA
Código por cores das áreas, de máximo a mínimo.

TÓPICO DO MAPA
Identifica o tópico actual.

MENUS DA BARRA DE TOPO

MENU DE VELOCIDADE DO JOGO:

As quatro opções são: Rápido, Médio, Devagar e Pausa.

MENU DE OPERAÇÕES AUTOMÁTICAS:

Demolir, Orçamento, Ir para, e Música de Fundo, são opções que podem ser activadas automaticamente se as pressionares.

MENU DE DESASTRES:

Cada um dos seis desastres pode ser activado por si próprio ou por outros desastres. Desastres causam fogos e destruição de edifícios e zonas.

MENU DE INFORMAÇÃO:

Informação acerca da cidade e das pessoas que aí vivem. Esta informação é apresentada em mapas, gráficos, votações e outras formas.

ÉCRAN DE MAPA

Vês a cidade de outras perspectivas. Repara nos problemas das áreas, e nas Zonas que precisam de crescer

ÉCRAN DE GRÁFICO

Mostra como a cidade está constantemente em mudança.

ÉCRAN DE IMPOSTOS

Estabelece impostos e controlo dos fundos para os serviços governamentais.

ÉCRAN DE OPINIÃO

Registo da opinião pública. Incui outras informações, tais como, população, migração e pontuação do jogo.

TOTAL

Um inventário da tua cidade enumera o número total de Zonas e outras estruturas.

HISTÓRIA

Os 10 acontecimentos mais recentes e importantes da tua cidade.

BANCO

Permite acesso a um empréstimo de $10000.

VISTA

O modelo da cidade.

GRAVAR / RECUPERAR

Gravar o jogo actual, ou recuperar um jogo que estava em memória.

Recuperar: Podes recuperar rapidamente cidades.

Gravar: Podes gravar duas cidades.

DR. WRIGHT:

O perito do SimCity dá-te conselhos sábios em todas as ocasiões.

EXAMINAR:

Esta lente permite-te examinar cuidadosamente a Zona e ver o seu nível de desenvolvimento.

IR PARA:

Permite ir, num instante, ao local do problema ou do desastre.

SÍMBOLOS DE COMANDO NA BARRA LATERAL

BULLDOZER $1

Permite demolir edifícios, remover Zonas, Estradas, Vias Férreas, Redes Eléctricas e outras estruturas com problemas, ou simplesmente pelo gosto de derrubar coisas.

ESTRADAS $10 ($20 SOBRE ÁGUA)

Construir estradas para dar às zonas o acesso necessário às outras partes da cidade. As Zonas só se desenvolverão, caso tenham acesso a Estradas e Vias Férreas.

VIAS FÉRREAS $20 ($40 SOBRE ÁGUA)

Evita problemas causados pelas Vias Rodoviárias - poluição e congestionamento de tráfego - construindo um sistema de trânsito por Vias Férreas.

REDES DE ENERGIA $5 ($10 SOBRE ÁGUA)

Liga as Zonas a uma Central de Energia usando redes. Uma zona sem abastecimento eléctrico não se desenvolve, e outras estruturas, como por exemplo, o Zoo, também precisam de electricidade.

PARQUES $10

Os parques são áreas cobertas de relvados e árvores, que aumentam o valor dos terrenos circundantes, diminuindo a poluição.

ZONA RESIDENCIAL $100

A maioria das pessoas vive na Zona Residencial. Estas zonas começam, normalmente, por ter moradias que, mais tarde, se transformam em torres com apartamentos de luxo.

ESTÁDIO $3000

Constrói um Estádio, quando o público o exigir. O estádio ajudará ao desenvolvimento das Zonas Industriais, mas também leva ao aumento de tráfego.

PORTO DE MAR $5000

Constrói um porto marítimo, que ajudará ao desenvolvimento das Zonas Industriais. Um porto é tudo o que precisas, e não faz nenhuma diferença se não for construído na água.

CENTRAL TÉRMICA A CARVÃO $3000

Cada Central Térmica a Carvão fornece energia suficiente para o funcionamento de 40 Zonas, mas também eleva os níveis de poluição.

ZONA COMERCIAL $100

Zonas onde predomina a área de negócios. No entanto, também há pessoas que vivem aqui. Estas Zonas podem começar por ser simples alamedas, para passar a estar repletas de arranha-céus.

ZONA INDUSTRIAL $100

Os produtos são fabricados nas Zonas Industriais. É raro encontrar pessoas a viver aqui. Geralmente, começa-se por pequenas oficinas, que se vão desenvolvendo até à construção de inúmeras fábricas.

ESQUADRA DE POLÍCIA $500

A Esquadra de Polícia reduz os índices criminais nas áreas adjacentes. Anualmente é enviado um fundo de $100 para cada Esquadra. Mas, se fores suficientemente corajoso, podes pagar um pouco menos.

QUARTEL DE BOMBEIROS $500

O Quartel de Bombeiros garante protecção contra incêndios nas zonas que ficam adjacentes. Os fundos anuais são $100.

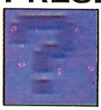
CENTRAL NUCLEAR $5000

Cada Central Nuclear fornece energia suficiente a 120 Zonas. Mas, caso haja uma explosão, uma área da tua cidade ficará inoperacional durante décadas.

AEROPORTO $10 000

Se construires um Aeroporto, contribuirás para o desenvolvimento das Zonas Comerciais. Os únicos prejuízos são: a poluição e a possibilidade de haver acidentes de avião na tua cidade.

PRESENTES $100

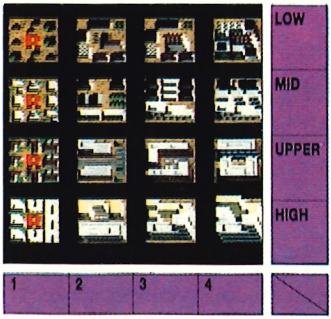


Existem 15 Presentes que aparecem de tempos em tempos no teu jogo. Tu, como Presidente, podes oferecer esses presentes à cidade. Existem benefícios, mas também alguns custos.

DEMONSTRAÇÃO GRÁFICA DO CRESCIMENTO DAS ZONAS

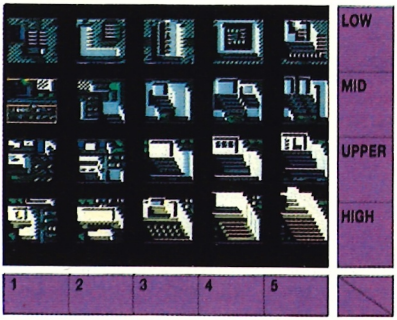
As SimCities só crescem, se cada zona se desenvolver desde o mais baixo nível ao mais alto. A tua finalidade é tentar desenvolver todas as zonas até ao mais alto estágio.

RESIDENCIAL

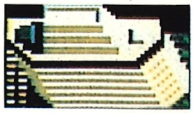


Residencial Top

COMERCIAL

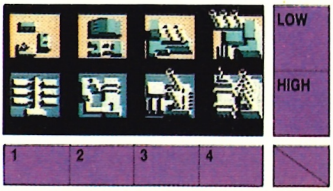


Comercial Top



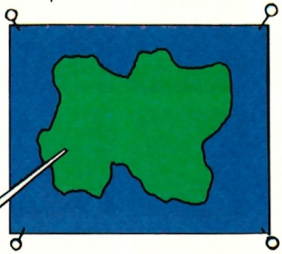
Atingem-se níveis Top de desenvolvimento da Zona, quando são construídas duas Zonas do mesmo tipo (residencial ou Comercial), depois de cada uma já ter chegado ao seu estágio mais elevado. Nota que os níveis Inferior, Médio, Superior e Elevado, estão relacionados com o que vês nas Zonas, com as Lentes de Aumento.

INDUSTRIAL



MAPAS DO TERRENO

Existem 1000 Terrenos em SimCity entre os quais poderás escolher. De seguida, encontras os quadros dos primeiros 100 terrenos e 50 dos mais interessantes.



Cada Terreno contém diferentes elementos, florestas, água e terra. Um Terreno com muita água permite atingir um determinado Terreno. Selecciona-o e estuda-o no Écran Total do Menu de Informação.

Número 1

Número 2

Número 3

Número 4

Número 5

Número 6

Número 7

Número 8

Número 9

Número 10

Número 11

Número 12

Número 13

Número 14

Número 15

Número 16

Número 17

Número 18

Número 19

Número 20

Número 21

Número 22

Número 23

Número 24

Número 25

Número 26

Número 27

Número 28

Número 29

Número 30

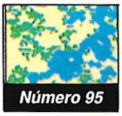
Número 31
Número 32
Número 33
Número 34
Número 35
Número 36
Número 37
Número 38
Número 39
Número 40
Número 41
Número 42
Número 43
Número 44
Número 45
Número 46
Número 47
Número 48
Número 49
Número 50
Número 51
Número 52
Número 53
Número 54
Número 55
Número 56
Número 57
Número 58
Número 59
Número 60
Número 61
Número 62
Número 63
Número 64
Número 65
Número 66
Número 67
Número 68
Número 69
Número 70
Número 71
Número 72
Número 73
Número 74
Número 75
Número 76
Número 77
Número 78
Número 79
Número 80
Número 81
Número 82
Número 83
Número 84
Número 85
Número 86
Número 87
Número 88
Número 89
Número 90

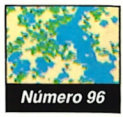
Número 91

Número 92

Número 93

Número 94


Número 95


Número 96

Número 97

Número 98

Número 99

Número 100

Número 107

Número 108

Número 115

Número 122

Número 127

Número 136

Número 169

Número 202

Número 206

Número 210

Número 225

Número 253

Número 268

Número 273

Número 282

Número 300

Número 312

Número 317

Número 322

Número 340

Número 351

Número 356

Número 369

Número 371

Número 382

Número 393

Número 441

Número 494

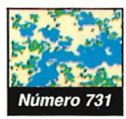
Número 589

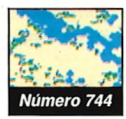
Número 614

Número 655

Número 713

Número 729


Número 731


Número 744

Número 765

Número 766

Número 767

Número 773

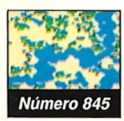
Número 779

Número 792

Número 817

Número 829

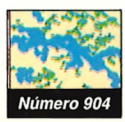
Número 836


Número 845

Número 850

Número 855

Número 867


Número 904

Número 908

INDEX

Aeroporto 47
Aldeia 8, 19
Aterro 52
Banco 43
Barra de Topo 16
Blocos 44
Blocos em Donut 44
Bulldozer 32
Capital 40
Cenários 66, 67
Centrais de Energia 10
Cidade 20
Cidade de Treino 9
Comando 8
Começar o Jogo 9
Crime 29, 31
Custos de Habitação 41
Desastres 16, 54
Dificuldade 15
Dinheiro 12, 16
Dr. Wright 43
Empréstimos 43
Equilíbrio do desenvolvimento 40
Escolas 58
Estações do Ano 61
Estádio 43
Estradas 12, 32
Fundos 51
Gráficos 18
Gravar 16,19
Hospitais 58
Impostos 51
Inspecção (Lentes de Aumento) 16, 58
Ir Para 16, 48
Megalopolis 60
Metrópole 50
Menu de Informação 13, 16
Música de Fundo 48
Objectivos 21
Operações Automáticas 16, 48
Opinião Pública 17
Orçamento 51
Parques 14, 28, 64
Pausa 34
Pontuação 17
População 17, 49
Porto 35
Presentes 26, 46, 63
Protecção contra Incêndios 13
Protecção Policial 13
RCI 21
Recuperar Dados 16, 19
Redes Eléctricas 10
Rios 62
Símbolos 74, 79
Símbolos de Construção 10, 74, 79
Sobrepor Zonas 63
Tempo 61
Terreno 9, 11, 81, 83
Top (Nível de Desenvolvimento) 53
Tráfego 29
Trânsito de Massas 32
Tua Casa 26
Valor do terreno 41
Velocidade do Jogo 16
Vias Férreas 32
Vista 59
Voz 17
Zonas 11, 80
Zonas Comerciais 11, 27, 37, 48
Zonas Industriais 11, 21, 36
Zonas Residenciais 11, 24, 38

INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO NÃO LIGAR A TELEVISORES DE PROJECÇÃO (PROJECTORES E PROJECTORES DE VÍDEO)

Não ligues a tua consola Nintendo Entertainment System™ ("NES"), nem a tua consola Super Nintendo Entertainment System ™ ("SUPER NINTENDO") a televisores de projecção. Caso o faças, o écran do teu televisor pode ficar irremediavelmente danificado, uma vez que, em jogos de vídeo, há imagens estacionárias. Isto não se deve a defeito das consolas NES ou SUPER NINTENDO nem a defeito dos respectivos jogos, mas sim ao facto de os televisores de projecção não estarem preparados para aceitar imagens fixas ou repetitivas. A Nintendo não se responsabiliza por este tipo de danos e aconselha a que contactes o teu fornecedor habitual de televisores, no sentido de obteres informação adicional.

EPILEPSIA
LER ANTES DE UTILIZARES AS CONSOLAS NES OU SUPER NINTENDO

Existem raras histórias clínicas de pessoas susceptíveis a ter crises de epilepsia quando expostas a certos tipos de luzes intermitentes frequentes no nosso meio ambiente quotidiano. No entanto, pessoas a quem isso acontece, podem igualmente estar sujeitas a essas crises quando vêem certas imagens televisivas ou quando jogam a certos jogos de vídeo. Sugerimos que consultes o teu médico assistente, caso sintas algum sintoma de epilepsia, ou algum outro sintoma anormal, ao jogar jogos de vídeo, como por exemplo os seguintes: dificuldade de visão, contracções musculares, outros movimentos involuntários, problemas mentais e/ou convulsões.

PRECAUÇÕES A TER COM O EQUIPAMENTO - CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Utilizar unicamente o transformador fornecido com a tua consola SUPER NINTENDO. O aquecimento produzido pela utilização do transformador é normal e não deve ser motivo de preocupação. No entanto, aconselha-se a que, o desligues da corrente sempre que não esteja em uso por períodos prolongados.

2) Utilizar apenas o comutador RF que acompanha o SUPER NINTENDO.

3) Não desmontar a consola SUPER NINTENDO, nem tentar repará-la, sob pena de perder o direito à garantia.

4) É indispensável desligar o interruptor da consola, antes de retirar ou introduzir uma cassete de jogo. Utilizar apenas as cassetes de jogo SUPER NINTENDO VERSÃO PAL com a consola SUPER NINTENDO (versão PAL). Para as retirar, carrega no botão de ejecção e puxa com cuidado. Não é possível retirar a cassete com o interruptor (Power) ligado.

5) Quando acabares de jogar, retira a cassete de jogo da consola.
6) Não guardes a consola em lugar húmido, nem a deixes em sítios onde possa apanhar poeira, fibras ou outras impurezas.

7) Não deixes cair os diversos elementos que compõem a tua consola SUPER NINTENDO. Evita submeter a consola a choques ou movimentos bruscos.

8) Não deixes a consola ligada por períodos longos de não utilização.

9) Quando desligares os fios da consola, desliga primeiro a própria consola e, a seguir, puxa sem brusquidão pela tomada. Nunca se deve puxar pelos fios.

10) Não expor a consola, ou outros componentes, a temperaturas excessivas.

11) Não verter líquidos na consola, cassetes ou quaisquer outros elementos da consola. Para limpar exteriormente, usa apenas um tecido macio, ligeiramente humedecido.

12) Deixa decorrer alguns segundos entre o momento em que ligas e desligas a tua consola. Caso contrário, os dados registados na cassete, graças a uma pilha especial, podem perder-se irremediavelmente.

PRECAUÇÕES A TER COM AS CASSETES - CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Se jogares por períodos longos, faz uma interrupção de 10 a 15 minutos de hora a hora.

2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.

3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou consola.

4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.

5) Verifica sempre se os terminais da cassete não apresentam impurezas, antes de a introduzires na consola.

6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

NOTAS PESSOAIS

NOTAS PESSOAIS

SNES 3005

AGENTE AUTORIZADO

Nintendo

SERVIÇO DE CONSUMIDORES ☎ 0500 1111 (GRATUITO)

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CHAVES FEIST & Cª. LDA., como distribuidor exclusivo de NINTENDO, para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos NINTENDO que comprares no nosso país, **em AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria ou qualquer outra dúvida:

1. Contacta o nosso Serviço de Consumidores, em Lisboa, pelo ☎ **0500 1111.**
2. Para verificarmos se a avaria é real ou aparente, solicitamos que sigas as indicações dadas pelos nossos assistentes. Caso não se trate de um problema de manuseamento, verificando-se, assim, uma avaria real, o nosso assistente solicitará que envies o produto Nintendo e respectiva **Prova de Compra**, para a seguinte morada:

CHAVES, FEIST & Cª. LDA.
APARTADO 150 - 2685 SACAVÉM

3. Sempre que um produto NINTENDO apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, a CHAVES FEIST encarrega-se de reparar e/ou substituir o produto avariado, sem qualquer encargo para ti.
4. Não estão cobertas pela garantia as seguintes situações:
   - **Produtos NINTENDO cujo prazo de garantia tenha expirado.**
   - **Produtos NINTENDO cuja prova de compra não mencione produto, data de aquisição e nome do AGENTE AUTORIZADO NINTENDO.**
   - **Produtos NINTENDO avariados por negligência, acidente, utilização inadequada do produto e tentativas de reparação por técnico não autorizado por CHAVES, FEIST & Cª. LDA.**
5. Após terminar o período de garantia, em caso de avaria ou qualquer outra dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Consumidores NINTENDO, pelo ☎ 0500 1111. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

INFORMAÇÕES BIOGRÁFICAS

Dr. Wright entrou para a equipa de desenvolvimento de SimCity em meados dos anos 80, depois de uma infeliz carreira como químico criador de fórmulas para novos corantes de cabelo. Nessa época, havia um grupo de programadores que andava à procura de cientistas para desenvolver um jogo novo, fenomenal, chamado SimCity. Com grandes avanços na planificação urbana, desenho computorizado e aconselhamento de jogos Nintendo, o Dr. Wright foi a escolha clara para chefiar a equipa experimental. Os seus estudos aprofundados àcerca da causa e do efeito de SimCity e dos seus Presidentes da Câmara foram reconhecê-lo como a maior autoridade nesse campo. Entre as suas imensas teorias, há as que explicam porque é que os novos Presidentes da Câmara, não podem jogar e porque é que as galinhas têm penas. Dr. Wright vive com a família numa cidade desenhada e construída por ele contra a poluição e os problemas ambientais.

DADOS PESSOAIS

Q. I.: 1000
Altura: 7 cm
Formação Escolar: Frequentou a Universidade Estatal Mario, tendo obtido os seguintes graus académicos: BA, MA, DDS, NES, sendo ainda Professor Honorário da cadeira de Pensamentos Profundos.
Passatempos: Participar nas corridas de F-Zero™ e montar Yoshi.
Cargos Anteriores: Coordenador Nacional da Sociedade de Preservação das Canalizações Antigas.

Nintendo®

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.